YELLOW FLASHES: PRIMER CONTACTO CON FFVIII

SUPERJUEGOS

Nº 77. SEPTIEMBRE 1998. 395 PTAS.

LO IMPORTANTE ES GANAR

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS

- F1 WORLD GP
- ISS PRO'98
- ABE'S EXODUS
- DEEP FEAR

60 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

AQUI ESTAN CRASH BANDICOOT 3,

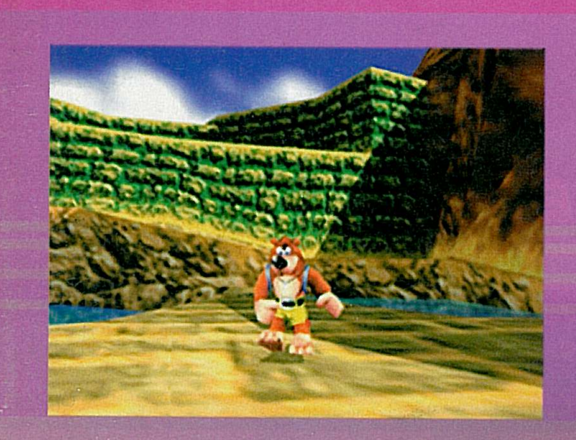
SPYRO, JACKIE CHAN'S STUNTMASTER Y TODOS LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE SONY CREADOS EN ESTADOS UNIDOS

SUPER CONCURSO TEKKEN 3

NOVEDADES MADE IN JAPAN

METAL GEAR SOLID • CHORO-Q 64 • F-ZERO X • RIVAL SCHOOLS • BRAVE FENCER MUSASHIDEN

8 420565 037006 00077






Compatible con
RUMBLE PAK

En portada

R. Dreamer viajó a **Estados Unidos**, amablemente invitado por SCE España, para visitar la sede de dicha compañía y de otros grupos de programación afines a SONY para conocer «in situ» sus principales juegos y proyectos. *PlayStation*, como sabéis, está arrasando en ventas a nivel mundial, pero sus responsables creen estar aún muy lejos de tocar techo. Sabedores de que para seguir ascendiendo hay que ofrecer cosas realmente tentadoras, SCE está redoblando sus esfuerzos para que la siguiente hornada de juegos sea, como mínimo, tan impactante y exitosa como la anterior. Por suerte para todos nosotros, lo observado por nuestro compañero en esa apasionante semana apunta a que la próximas novedades para esta consola dejarán a la altura del betún todo lo visto hasta la fecha.

sumario nº 77

Super nuevo



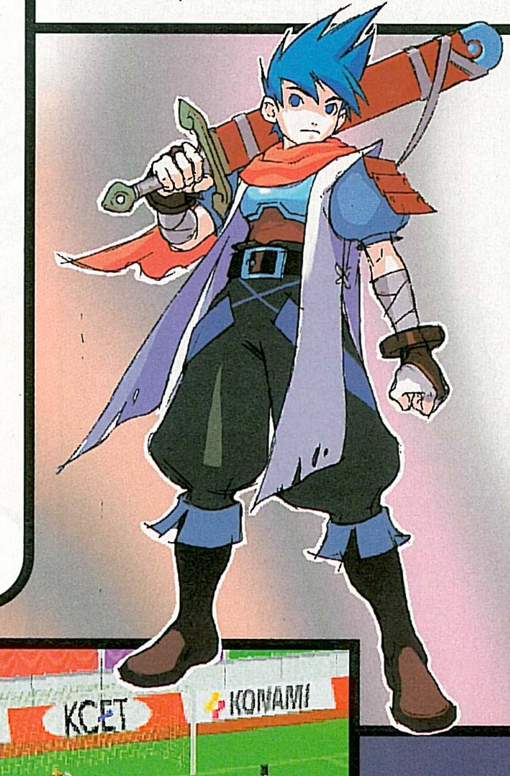


Secciones





A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Raúl Montón, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: Angel Aranda (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

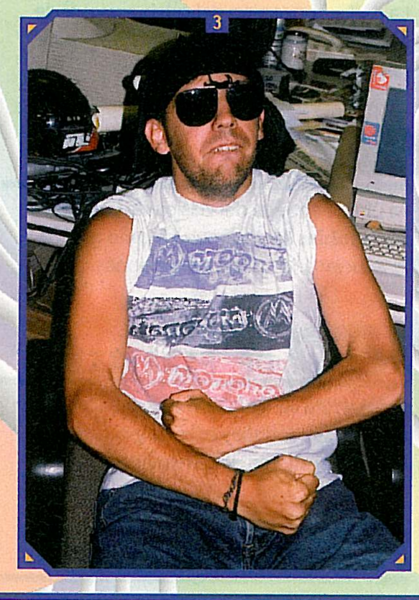
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

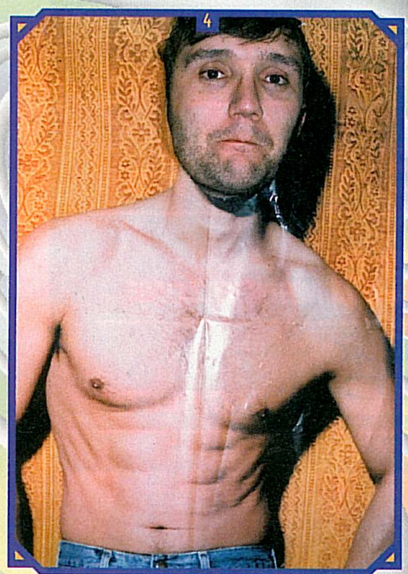
Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



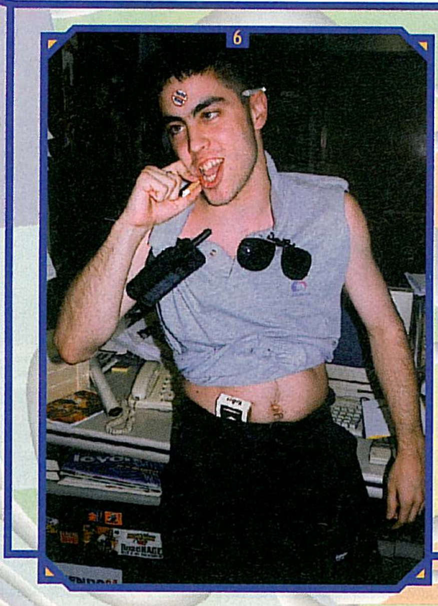
Hartos de no ligar en los viajes al extranjero, hemos decidido hacernos un cambio rotundo de imagen y conseguir exclusivas a cambio de nuestras poses más «sexis». Este es el nuevo aspecto que os presentamos, y a buen seguro producirá temor y flacidez entre los galanes de gimnasio más castigados por las pesas. Que vayan temblando *Product Managers* y demás mozas del sector, los *New Manolos Made In Spain* se preparan a marcar músculo... No sabemos cuál, pero marcar, lo marcaremos ¡umpf!

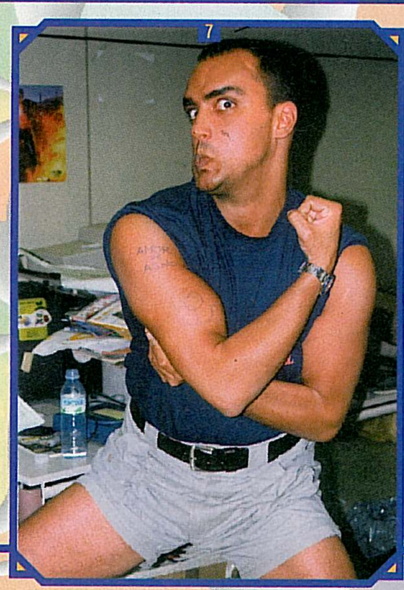
3


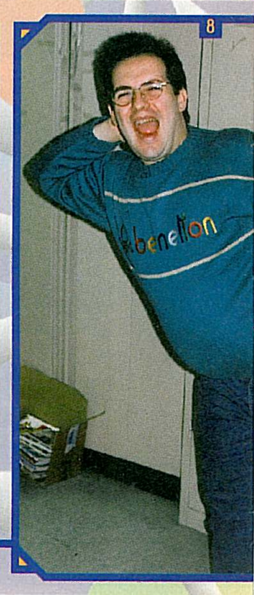
4


5

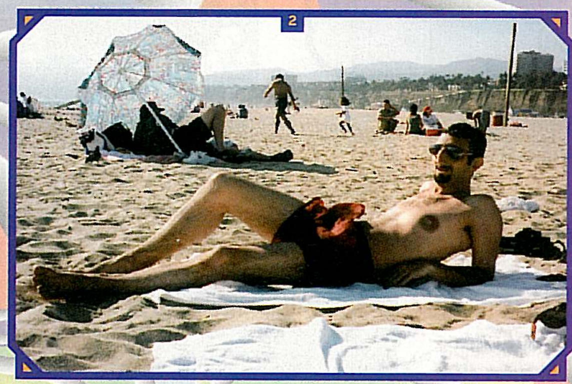

LOS <NEW> MA

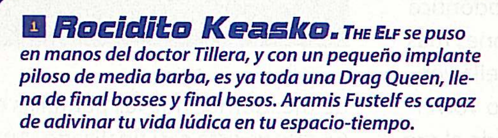
6


7


8








1 Rocidito Keasko. *THE ELF se puso en manos del doctor Tillera, y con un pequeño implante piloso de media barba, es ya toda una Drag Queen, llena de final bosses y final besos. Aramis Fustelf es capaz de adivinar tu vida lúdica en tu espacio-tiempo.*

2 Distortion Barbie. *R. DREAMER ha conseguido que la popular tonadilla «ese lunar que tienes cielito lindo junto a la boca» pase de boca a pezón. Es capaz de amamantar a tres corderos lechales sin despeinarse y es proveedor exclusivo de leche Pascual.*

3 Espartero Sanztoñi. *No más agujeros. MAVERICK ha decidido no volver a masacrarse la cara, y ahora, con un poco de concentración, consigue reventarse los granos por telequinesia. Lo malo es que con tanto esfuerzo llena la redacción de gases.*

4 Torsowey. *Harto de que las socorristas le hicieran el boca a boca por las orejas, DE LUCAR se ha transplantado medio cuerpo (de cuello para abajo) y ahora baila desnudo en las discotecas del Inserso.*

ANOLOS

5 Calavera Sategui. *Tras sábados y sábados por la noche volviendo a casa mirando al suelo, NEMESIS ha decidido trasplantarse la cara de la muñeca hinchable de Frankenstein. Ligar sigue sin ligar, pero por lo menos ya la gente le mira... y huye.*

6 Tamagolfy Doc. *En su inocencia, el monaguillo de la iglesia de los clicks de Famobil creyó que vistiéndose de chulo triunfaría en las playas... Por desgracia sólo lo ha hecho en las comisarías. Es el preferido de los hombretones con gorra y tanga de cuero.*

7 Picadilly Pinky. *Es el que hace el trabajo más negro. Curtido en mil batallas, THE SCOPE es esclavo de su imagen cetrina, jamás se desmelena y está más empanado que el capitán Iglo.*

8 Benetton´elaje. *THE PUNISHER ha necesitado 6 rebaños de 100 ovejas y 3 industrias textiles para confeccionarle este jersey. Gracias a esto, ha conseguido ser portada de X-FILES FASHION. Lo que no ha conseguido todavía es sacárselo. Y lleva todo el verano.*

Editorial

Para muchos ésta es una época de recargar las pilas. Sin embargo, Septiembre en el mundo del videojuego es como Enero para otros sectores. Por eso este mes tenéis uno de los números más potentes del año, con juegos salvajes.

MARCOS GARCIA

COMIENZA LO BUENO

Ya lo hemos dicho en alguna que otra ocasión, y es que el verano es cuando se prepara todo lo que nos alucinará durante los meses de final de año. Por eso, mientras el resto de mortales descansa en los muchos lugares que nuestro país ofrece, nosotros apenas podemos escaparnos alguna semanita debido a la ingente cantidad de novedades que se avecina. Pero eso esperamos que se refleje en la revista, porque personalmente creo que el número que tenéis entre manos es quizá uno de los mejores que hemos hecho últimamente. La calidad y cantidad de juegos que acuden a estas páginas, así como los diferentes reportajes y nuestro cada vez más útil librito de trucos, creemos que hace que **SUPER JUEGOS** responda a todas vuestras inquietudes. Un esfuerzo que es compartido por toda la industria, que es quien se encarga de traernos los juegos, cada vez más y mejores, y quien se preocupa de ofrecer mejores presentaciones, mejores manuales y una elevada calidad del producto final. Por ejemplo, lo que antes era casi habitual, como la no traducción ni doblaje de juegos, se está convirtiendo en algo tan usual que si un juego no lo tiene, hace que su valoración global quede muy disminuida.



Es Septiembre mes de nostálgicos. Los humanos, gente de campo, dedican esta época de eternas recuperaciones a echar de menos cosas perdidas, seres amados y tiempos pasados. En nuestro sector, gente de CAPCOM, llorosos, recordamos viejos juegos, consolas inertes y mandos cascados. Es época de lo que queda pendiente, lo nuevo y lo viejo choca en Septiembre.

PSYGNOSIS

LOS DIMINUTOS LEMMINGS VUELVEN A LA CARGA EN PSX

Tras un tiempo sin noticias de los pequeños y siempre estúpidos Lemmings, el gran clásico de los juegos de estrategia en 16 *bits* retorna a **PLAYSTATION** con una mastodóntica entrega que incluye las dos versiones más conocidas de este título. Tras aquella versión en 3D, Lemmings ha decidido volver por sus antiguos fueros y devolverle el protagonismo a la parte intelectual dejando a un lado las exhibiciones gráficas. Cambiando de tercio y de consola, PSYGNOSIS acaba de mostrarnos nuevas pantallas de WIPE OUT 64 que ya está casi finalizado. Aunque ya os hablamos de este juego en nuestras noticias del número pasado, no hemos podido resistir la tentación de ofreceros esta imagen.





PROEINSA



EARTHWORM JIM Y G-DARIUS LLEGARAN EN OCTUBRE A ESPAÑA

La compañía distribuidora PROEINSA prosigue con su constante goteo de juegos y ya tenemos las fechas de tres de sus lanzamientos para **PLAYSTATION**. G-DARIUS, la última entrega de la gran saga de *shoot´em-up* de la que os hablábamos en **MADE IN JAPAN** en nuestro número pasado, nos ha sorprendido a todos y estará en nuestras tiendas en Octubre. Por esas mismas fechas veremos también la entrega para ***PSX*** de EARTHWORM JIM 3D, otra genialidad plataformera de **Dave Perry**. Por último (aunque deberíamos decir por fin), NINJA: SHADOW OF DARKNESS, una aventura en 3D que llevamos esperando desde hace un montón de meses.

ELECTRONIC ARTS

EL COLOSO APUESTA POR EL CINE Y EL MOTOR

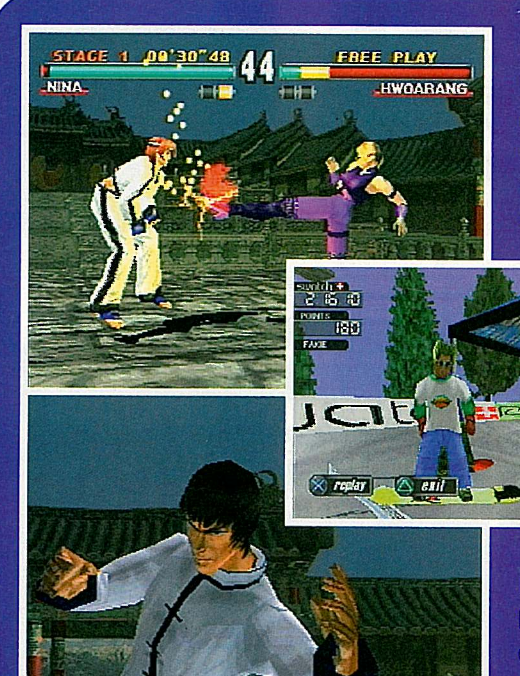
ELECTRONIC ARTS, tras unos meses tranquilitos, vuelve con fuerza a la escena para alegrarnos el otoño con una cuantas novedades para ***PLAYSTATION***. El primer título que sacará a la venta la compañía norteamericana será MOTO RACER 2, y lo hará a finales del mes de Septiembre. Como recordaréis, en este espectacular y emocionante juego de motos, programado por los franceses DELPHINE SOFTWARE, se ha empleado la tecnología más avanzada en materia gráfica para alcanzar unos niveles de realismo absolutamente desconocidos en consola. Poco después de MOTO RACER 2, concretamente el 28 de Octubre, llegará KNOCKOUT KINGS, un excepcional simulador de boxeo protagonizado por los púgiles más importantes de la historia. Para finalizar, en Noviembre podremos disfrutarde ALIEN RESURRECTION, un *arcade* total en el volveremos a ponernos en el curtido pellejo de la Teniente Ripley.





SONY C.E. PARTICIPA EN EL GRAN CONCURSO TEKKEN 3

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT está buscando al mejor jugador de TEKKEN 3 de **Europa**. Por ello, y con motivo del próximo lanzamiento del juego en nuestro país, a partir del día 11 de Septiembre los amantes de esta saga de lucha tendrán la oportunidad de convertirse en el mejor jugador del viejo continente. Para participar en esta competición, SCE **España** pone a disposición de sus usuarios un teléfono exclusivo (906 333 888) sólo para este torneo. De las llamadas recibidas hasta principios de Noviembre, se sacarán los 10 mejores resultados (grabados en ***MEMORY CARD***) y entre ellos se realizará un campeonato del que saldrá el representante español para la **Gran Final de Londres**, el día 2 de Diciembre.



Para finalizar con lo que son las noticias de S. C. E. **España**, la tercera parte del juego de *snowboarding* COOL BOARDERS saldrá a la venta el próximo mes de Septiembre en nuestro país.



PROMOCIONES JUGOSAS

LARA CROFT AL ALCANCE DE LOS ESPAÑOLES EN SEPTIEMBRE

La modelo que encarna a Lara Croft en la vida real, **Nell McAndrew**, firmará el próximo día 19 de Septiembre autógrafos, juegos y camisetas de TOMB RAIDER I y II en la sección de informática de El Corte Inglés de Castellana. La sesión, que se promete más feliz que una cena a solas y con velas con la bella firmante, comenzará a las 12:30 de la mañana y será uno de los múltiples actos que protagonizará la modelo en la capital de **España**. Aunque no se conoce el lugar ni la fecha del acto, PROEINSA, distribuidora de todos los TOMB RAIDER para consola y ordenador, ha anunciado que **Nell McAndrew**, la versión carnal de la heroina de EIDOS, presentará también la tercera entrega de TOMB RAIDER a los medios de comunicación. Como nosotros es posible que vayamos a ese y al resto de actos, os daremos cumplida imformación sobre cualquier cosa que ocurra en la visita.



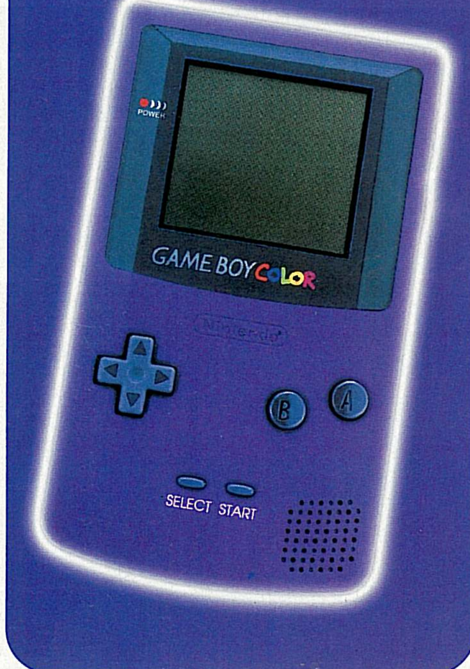


NINTENDO

GAME BOY COLOR LLEGA A ESPAÑA EN NOVIEMBRE



NINTENDO **España** acaba de anunciar que la esperada ***Game Boy Color*** estará en las tiendas españolas a partir del próximo mes de Noviembre. Esta nueva portátil de NINTENDO tiene unas dimensiones similares a la ***Game Boy Pocket***, posee tres modos gráficos distintos, doce paletas de color, una impresionante nitidez de pantalla y funciona con dos pilas. Con ***Game Boy Color*** podremos jugar con todos los títulos de la ***Game Boy***, pero disfrutándolos con la misma gama de colores que ofrecía ***Super Game Boy***. Más adelante contará con sus propios juegos con 56 colores simultáneos (de una paleta de 32.000). De momento NINTENDO **España** aún no nos ha facilitado su precio final. Otra noticia relacionada con NINTENDO es que esta compañía sacará a la venta en Octubre los juegos de ***Nintendo 64*** Bomberman Hero, F-Zero X y 1080º.



INFOGRAMES



MISSION IMPOSSIBLE SE PODRA DISFRUTAR EN CASTELLANO

La compañía francesa INFOGRAMES está ultimando lo que será la versión en castellano de su juego para ***Nintendo 64*** Mission: Impossible. Según parece, los trabajos se encuentran ya muy avanzados y, si no hay ningún contratiempo de última hora, el juego de OCEAN estará en nuestras tiendas en el próximo mes de Octubre. Aunque el grueso de la traducción corresponde a los numerosos textos explicativos de las misiones, INFOGRAMES también ha querido doblar las voces y, además, dejar los textos subtitulados en pantalla como deferencia a los discapacitados auditivos. Detalles como éste honran y prestigian a las compañías.

EMPRESA

GRUPO ZETA AUMENTO SUS BENEFICIOS

GRUPO ZETA S. A. registró en el ejercicio de 1997 un resultado consolidado antes de impuestos de 3.064 millones de pesetas, que supone un incremento del 21,5% respecto a los 2.521 millones de beneficios del año precente.

Los ingresos netos consolidados ascendieron un 12% al pasar de los 49.883 millones de pesetas en 1996 a 55.964 millones en 1997. Los costes financieros, por su parte, se redujeron en casi un 60%.

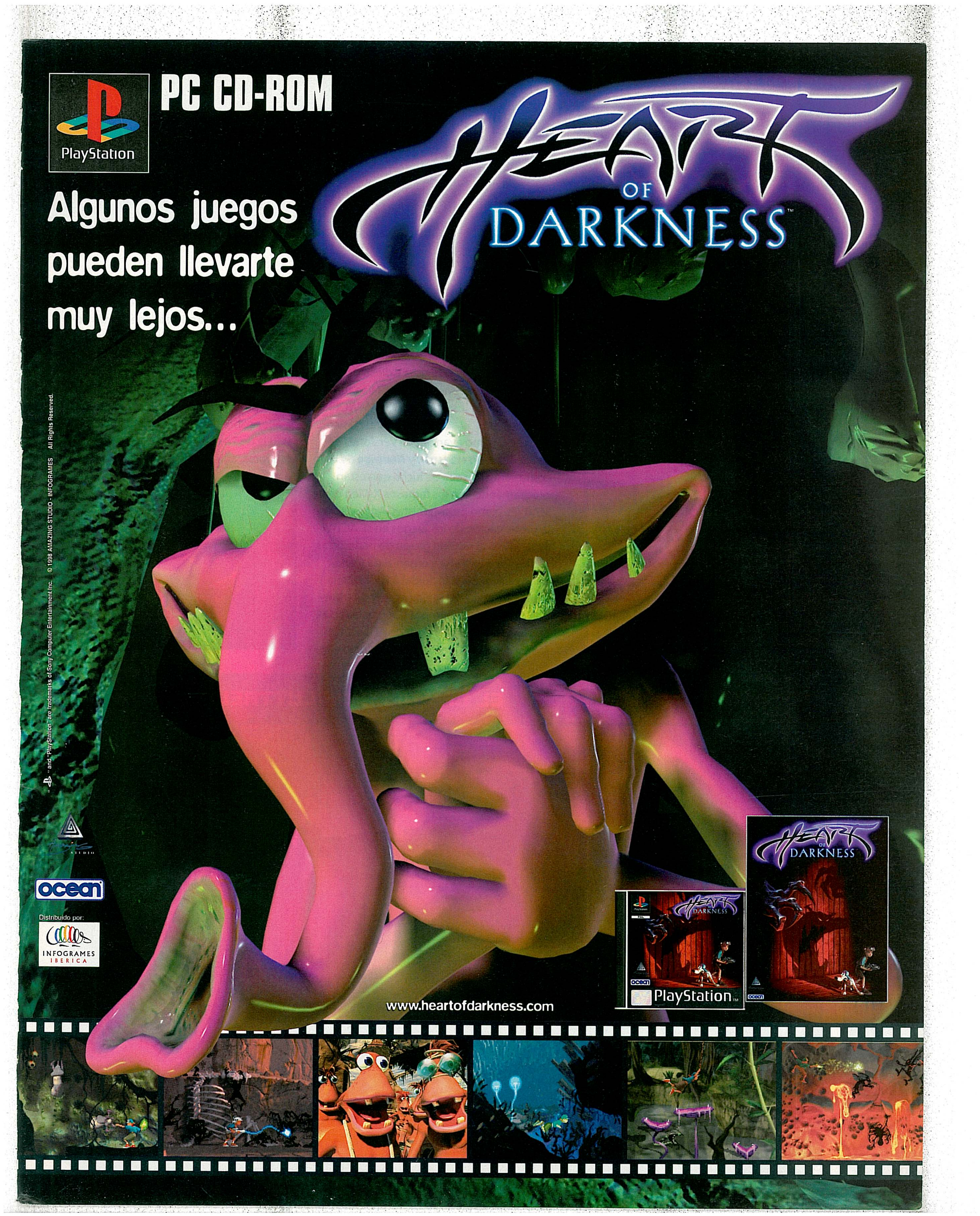
El **Grupo Zeta**, que efectuó una intensa expansión en 1997, con la compra de diversos diarios y de la casa editora argentina Javier Vergara Editor y el lanzamiento de varias publicaciones, agrupa una cadena de diez diarios y trece revistas de renombre y prestigio como INTERVIU y TIEMPO.

SEGA



PRESENTACION OFICIAL DE SONIC ADVENTURE PARA DREAMCAST

El pasado 13 de Agosto, en la sede central de SEGA EUROPA, pudimos ver antes que nadie en el mundo las primeras imagenes de Sonic Adventure, el primer juego que el erizo azul protagonizará en la máquina de 128 *bits*. **Yuji Naka**, el creador de la mascota de SEGA, pudo hacer un hueco en su apretada agenda para presentar el juego en **Londres**, algo que sucedió antes que en **Japón**. Aunque el mes que viene os ofreceremos más información sobre este título, os adelantamos que esta aventura tridimensional es lo más increible que jamás vimos en una consola, y de momento no hemos sido autorizados a mostrar ninguna imagen.


PlayStation
PC CD-ROM
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
HEART OF DARKNESS™
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
PlayStation



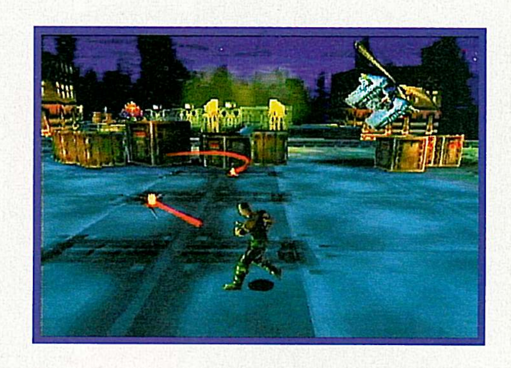
ACTIVISION



ACTIVATE´98: LO NUEVO DE ACTIVISION TE DEJARA HELADO.



Durante el pasado 30 de Julio, ACTIVISION presentó en **Dublin** ante los enviados de las principales revistas europeas sus lanzamientos de cara al segundo semestre del año. Con el castillo de **Luttrellstown** como escenario, la compañía americana enseñó, a manos de los responsables de cada título, las mejoras de la versión occidental de TENCHU y la versión final de APOCALYPSE (con **Bruce Willis** pegando tiros a diestro y siniestro). También mostró T´AI-FU (la última producción de los estudios DREAMWORKS INTERACTIVE), la actualización del clásico ASTEROIDS, cómo avanzan las versiones de QUAKE II para ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64*** o cómo será el *arcade* de lucha que están programando con los famosos X-Men de la MARVEL como protagonistas. Además de la presentación de los juegos en sí, ACTIVISION invitó al nutrido grupo de periodistas asistentes a una visita organizada (cena, baile y borrachera incluida) a la destilería **Jameson**, cuna del mejor whisky de **Irlanda**. Desde aquí queremos dar gracias a **Sarah Ricchiuti**, PR Manager de ACTIVISION; **Mercedes Rey**, Directora de Producto e **Ignacio Pérez**, Director General de PROEIN, por cuidar de **NEMESIS** y alejarle lo más posible de las barras de los bares. La otra gran noticia del **Activate´98** fué el acuerdo alcanzado por ACTIVISION con DISNEY INT. para publicar seis nuevos títulos basados en producciones de la compañía. Tres de ellos sobre films venideros (incluida la secuela de TOY STORY) y tres sobre películas anteriores, aún por determinar.



EL CASTILLO DE LUTTRELLSTOWN



*Famoso por ser el lugar escogido por Dick Turpin y su compinche Picadilly Pinky como lugar de solaz durante el periodo estival, allá a finales del XVIII, el castillo de **Luttrellstown** fué el escenario escogido por ACTIVISION para mostrar sus juegos. Como en un vodevil de **Quique Camoiras**, los enviados de las revistas recorrieron el castillo de arriba abajo, hasta haber visitado las cinco salas donde se presentaron los seis títulos de la compañía. La foto de la derecha no da un testimonio muy claro, pero si forzáis la vista podréis ver en una de las ventanas superiores al fantasma de uno de los anteriores dueños del castillo: Lord Wilkinson Philishave, ajusticiado por dejar degollar a uno de los validos de la reina Isabel I, durante la demostración de su último invento: la cuchilla de afeitar.*

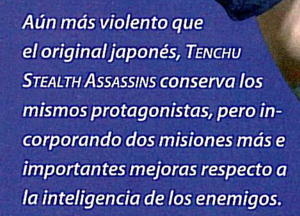


TENCHU









Aún más violento que el original japonés, TENCHU STEALTH ASSASSINS conserva los mismos protagonistas, pero incorporando dos misiones más e importantes mejoras respecto a la inteligencia de los enemigos.

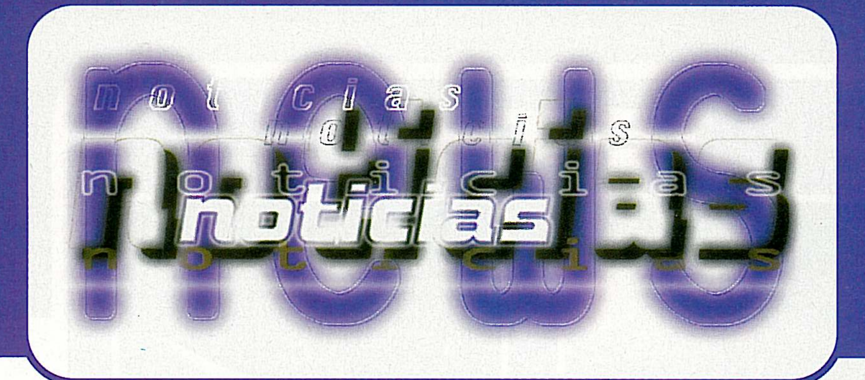
El título estrella del **Activate´98** fué sin duda TENCHU, el sensacional juego de SONY MUSIC, que ACTIVISION distribuirá en **Europa** bajo el nombre de TENCHU STEALTH ASSASINS, y con jugosas mejoras respecto al original japonés. Para empezar, se han añadido dos nuevas fases (realmente alucinantes), se ha mejorado la inteligencia artificial de los enemigos (éstos van variando su ubicación con cada nueva partida) e incorpora mayores dosis de violencia y crudeza. Si creías que el TENCHU japonés era bestia, será mejor que te prepares para el europeo, en el que se pueden cortar brazos y cabezas. TENCHU STEALTH ASSASSINS llegará hasta nosotros a finales de Octubre, posiblemente con voces y texto en castellano.

La profesión de Ninja es una de las más desagradecidas: degüellas por la espalda, envenenas perros, matas a traición a los civiles…y todavía dicen que eres malo y vil.



El enfrentamiento contra el jefe de la primera fase también ha sido cambiado respecto al TENCHU japonés.

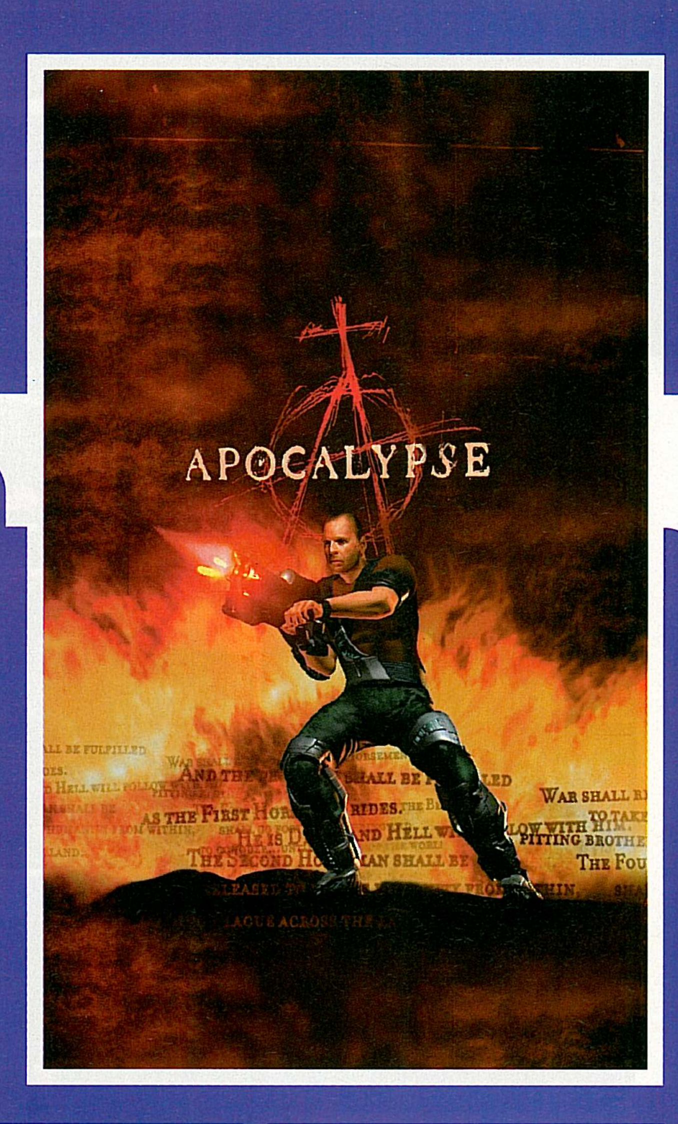




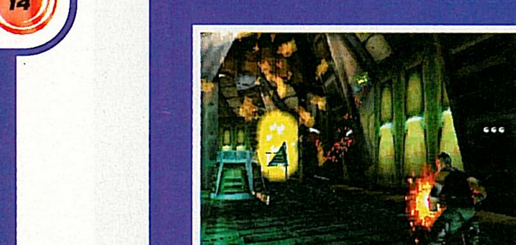
APOCALYPSE

Poco tiene que ver este juego con lo mostrado en el E3 del año 98. A manos de NEVERSOFT (la misma gente que realizó la adaptación a *PSX* de MDK), Apocalypse ha pegado un cambio brutal, y de jugar al lado de **Bruce Willis** (como podía verse en las anteriores versiones), el usuario toma ahora el control de las acciones de **Willis**, en el papel de Trey Kincade. Totalmente compatible con *Dual Shock* y dotado de múltiples puntos de vista, Apocalypse podría definirse como una combinación de ONE, SMASH TV y CONTRA, en la que no se descansa ni un segundo a través de sus doce largos niveles. Un *shoot´em-up* absolutamente sorprendente, que cuenta en el aspecto sonoro con más de 800 digitalizaciones de voz de **Bruce Willis** y la impactante música de POE, uno de los grupos de música alternativa de mayor popularidad en **EE. UU.**

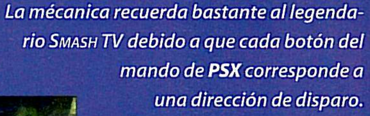
Apocalypse llegará aquí más o menos hacia navidades… Eso si no vuelve a retrasarse.

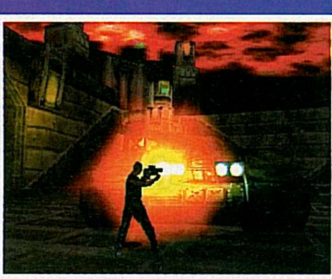




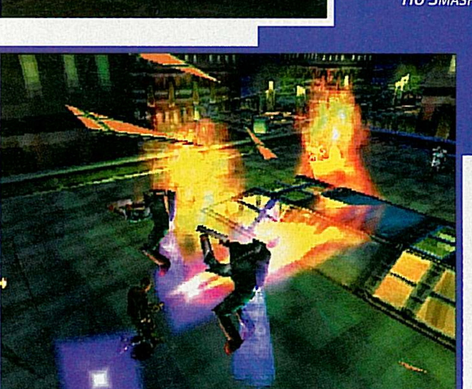


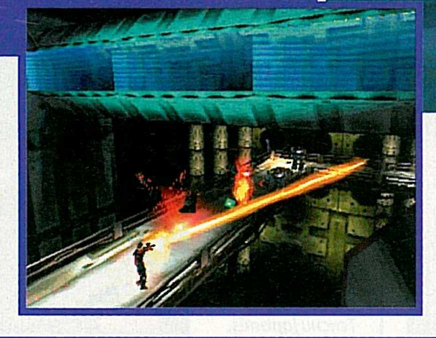






*La mécanica recuerda bastante al legendario Smash TV debido a que cada botón del mando de **PSX** corresponde a una dirección de disparo.*

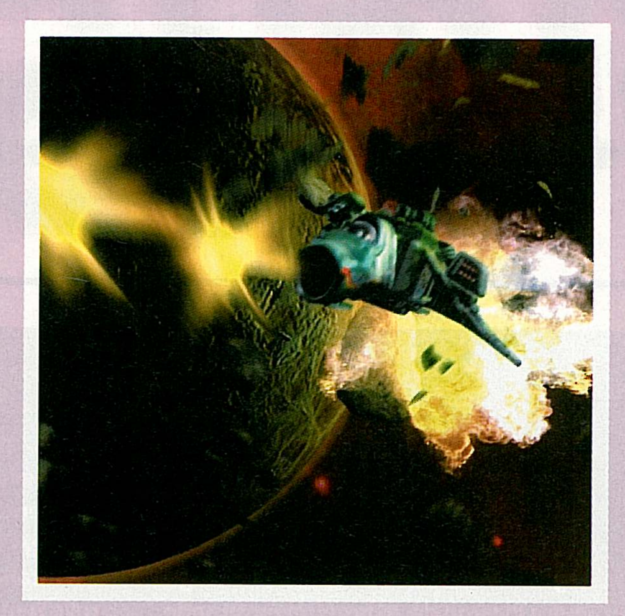




*Como refleja la imagen de arriba, el trabajo de trasladar el rostro y los movimientos de **Bruce Willis** al videojuego ha tenido resultados increíbles. Tampoco desmerecen en absoluto los incontables efectos de luz, en especial cuando Trey Kincaide atraviesa túneles y catacumbas.*

ASTEROIDS

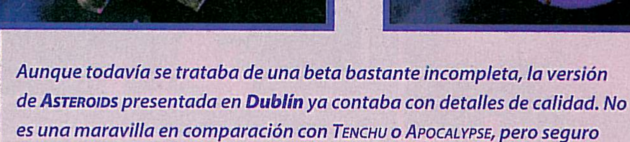
A pesar de los recelos iniciales, esta actualización a *PlayStation* del clásico de 1979 contendrá los suficientes ingredientes como para cautivar al público de finales de los 90. Prueba de ello es la incorporación de un modo *Death Match* para varios jugadores, en el que el pique y la adicción están asegurados. En cuanto al juego en sí, esta nueva versión incorpora nuevo armamento (bombas inteligentes, minas, escudos de todo tipo y pelaje…), así como *Final Bosses* y un agujero negro que, cual cuñado gorrón, engulle todo lo que aparece en pantalla. La idea es que Asteroids aparezca en el mercado europeo en fechas cercanas a la Navidad y bajo un precio especial, algo inferior al habitual en los juegos de *PSX*. Os contaremos cómo será la versión final cuando podamos echarle el guante.







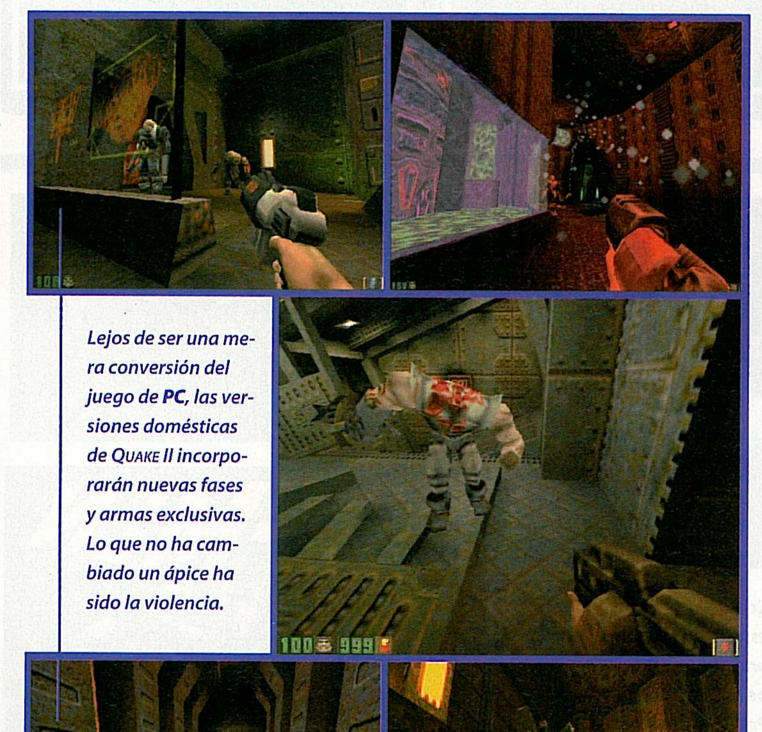




*Aunque todavía se trataba de una beta bastante incompleta, la versión de Asteroids presentada en **Dublín** ya contaba con detalles de calidad. No es una maravilla en comparación con Tenchu o Apocalypse, pero seguro que encuentra hueco en un mercado repleto de abuelos como Chip & Ce.*



QUAKE II



*Lejos de ser una mera conversión del juego de **PC**, las versiones domésticas de Quake II incorporarán nuevas fases y armas exclusivas. Lo que no ha cambiado un ápice ha sido la violencia.*



Venerado por los usuarios de *PC* de medio mundo, la secuela del *crack* de ID SOFTWARE verá la luz en *PlayStation* y *Nintendo 64* a manos de ACTIVISION, en fechas cercanas a la Navidad. De poco menos que sorprendente se podría calificar la versión *PSX*, dotada de uno de los más potentes *engines 3D* vistos hasta ahora en la máquina de SONY. Totalmente compatible con *pad* analógico y *Dual Shock*, incluirá nuevas armas, exclusivas de esta versión. La entrega para *Nintendo 64* ha sido programada por la misma gente que hicieron Doom 64, Hexen y el primer Quake, y tiene como principal curiosidad la incorporación de un modo *Deathmatch* para cuatro jugadores, tremendamente divertido, así como la compatibilidad con *Rumble Pak*. Esperamos tener muy pronto en nuestras manos ambos juegos.



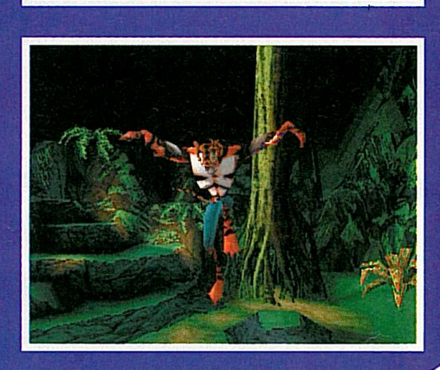
T´AI FU



Producido por DREAMWORKS INT., T´AI FU utiliza la misma tecnología *Morph-X* vista en THE LOST WORLD, pero en lugar de un fiero T-Rex, en esta ocasión el protagonismo recae sobre un hercúleo tigre, que a lo largo de 20 fases irá mostrando sus habilidades para la lucha frente a leopardos, cobras y monos, y todo ello a través de un suave entorno 3D. Basado en una vieja leyenda china, T´AI FU aún estaba a un 65-70% de desarrollo frente al producto final, que verá la luz en castellano antes de navidades.







X-MEN

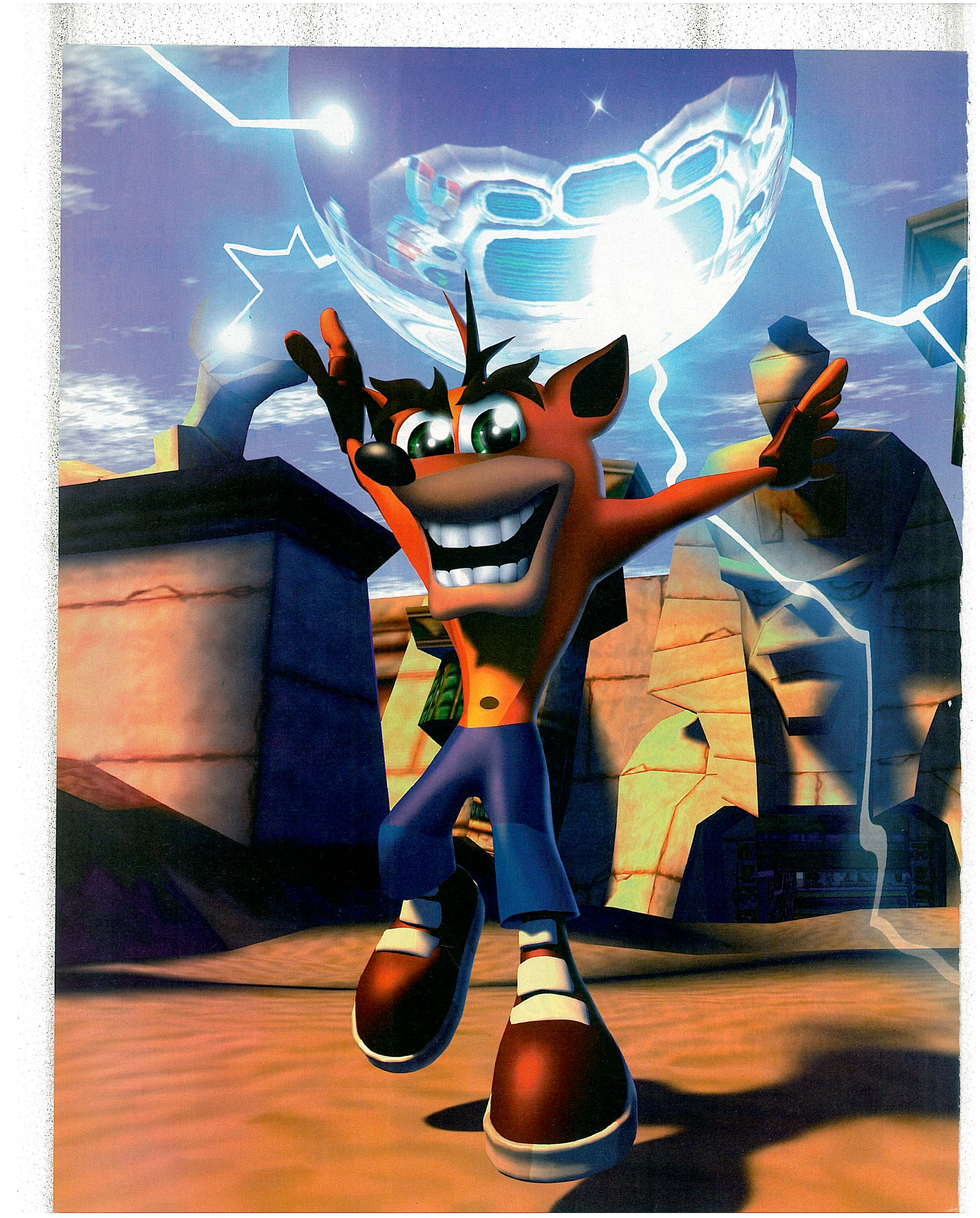
Era sin duda el título más inacabado de cuantos se mostraron en Dublín. X-MEN será un *arcade* de lucha 3D al más puro estilo TEKKEN, protagonizado por los populares personajes de la MARVEL (hasta 13 diferentes), entre los que se cuentan Wolverine o Iceman hasta Mr. Sinister, Storm y Gambit. X-MEN contará con las opciones de juego más características del género (*Story Mode, Versus, Tournament…*) y trasladará a la pantalla la técnica de lucha de cada uno de los personajes del cómic original.
Aún está lejos de establecerse una fecha de lanzamiento, pero os mantendremos informados.





*Como se puede apreciar en estas imágenes, la labor de programación de **X-MEN** no ha hecho más que empezar. Por ahora sólo se podía ver un par de escenarios y unos pocos luchadores, aunque eso sí, ya dotados de una excelente animación.*









El gran juego americano



SONY, que tiene sus oficinas centrales en **San Diego**, nos invitó a conocer a fondo su última avalancha de títulos. Primero en **San Francisco**, visitando la compañía RADICAL, y después en **Los Angeles**, donde están ubicados **Universal Studios**, **Insomniac** (creadores de SPYRO) y **Naughty Dog**, que se prepara para terminar la última aventura de CRASH BANDICOOT. Siete días maravillosos en los que tanto **Alicia Sanz**, relaciones públicas de SONY **España**, como **Liz Ashford**, PR Manager para toda **Europa**, nos ayudaron en todo momento durante el viaje.

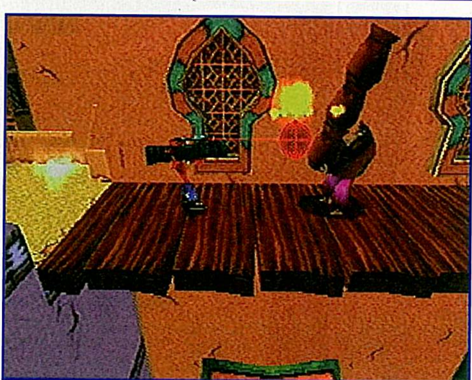


*Entre visita y visita también hubo tiempo para disfrutar en las fascinantes calles de **San Francisco**, el exótico barrio chino o visitar en un «tour vip» el parque de atracciones de los ESTUDIOS UNIVERSAL.*

Los **Angeles** nos recibió con un tiempo cálido que invitaba más a pasear por las famosas playas californianas que por las interminables calles de esta ciudad, meca del cine y un auténtico paraíso para las compañías productoras de juegos de **Estados Unidos**. No en vano, la mayor parte de los títulos programados en norteamérica provienen de las soleadas tierras californianas, cuyo clima parece alimentar la inspiración de creadores como NAUGHTY DOG, los padres de CRASH BANDICOOT. Las oficinas de la compañía se encuentran en la calle más bulliciosa y céntrica de **Santa Mónica**, uno de los distritos más representativos de **Los Angeles**. Quince personas se encuentran trabajando, hasta los fines de semanas, para ultimar los detalles de la última entrega de las aventuras de CRASH BANDICOOT. Grafistas, programadores y testeadores atendieron amablemente a nuestras preguntas y nos desvelaron las auténticas novedades que tan celosamente habían guardado en completo secreto hasta la fecha. Los nuevos niveles de CRASH BANDICOOT 3: WARPED nos dejaron maravillados, sobre todo las fases en 3D, que pueden ser un anticipo de lo que están preparando para el próximo proyecto. Después de nuestra visita, lo que sí podemos aseguraros es que los integrantes de NAUGHTY DOG disfrutan a tope con su trabajo y así lo comprobamos en sus juegos.

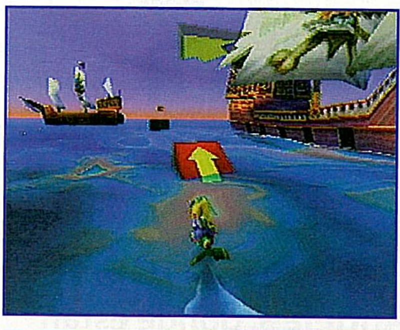
Al terminar el juego, derrotando al último jefe final, obtendremos una recompensa. Se trata de un bazooka, con el que será posible retroceder a niveles anteriores y terminar fácilmente con los enemigos.

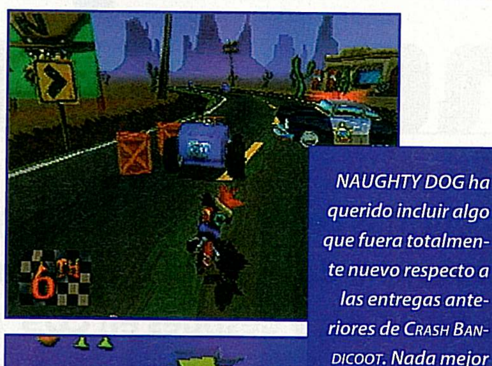




CRASH BANDICOOT 3

El carisma de un marsupial









NAUGHTY DOG ha querido incluir algo que fuera totalmente nuevo respecto a las entregas anteriores de CRASH BANDICOOT. Nada mejor que hacerlo con divertidísimas fases en 3D para todos los gustos.

A primera vista puede parecer que hay pocas variaciones entre la última entrega y la tercera parte de CRASH BANDICOOT. Las mejoras del *engine* nos permiten observar los escenarios hasta el fondo y combinar los reflejos con el chapoteo del agua. Sin embargo, lo que realmente nos dejó boquiabiertos fue contemplar por primera vez las fases en 3D con total libertad de movimientos. Se han dividido en tres categorías. En la primera, recorreremos un circuito plagado de obstáculos a bordo de una moto de agua. La representación gráfica del mar tiene poco que envidiar a la de WAVE RACE 64. También hay un nivel en el que Crash tendrá que competir contra siete coches conduciendo una moto. Y finalmente, Crash pilotará un biplano derribando dirigibles, bombarderos o adentrándose en el espacio. En cuanto a los jefes finales, siguen con la misma gracia.

Un nuevo personaje

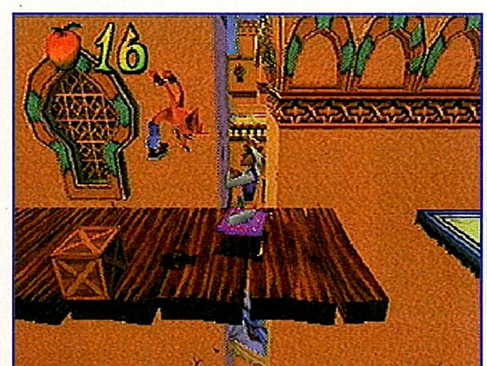
La hermana de crash, coco, aparece por primera vez como carácter jugable a lomos de un tigre de bengala para ayudarle a derrotar al Dr. cortex en un viaje a través del tiempo. A lo largo del viaje, crash utilizará los más diversos y extraños medios de transporte que puedas imaginar. Desde un T-Rex hasta un mini-submarino en fases acuáticas.













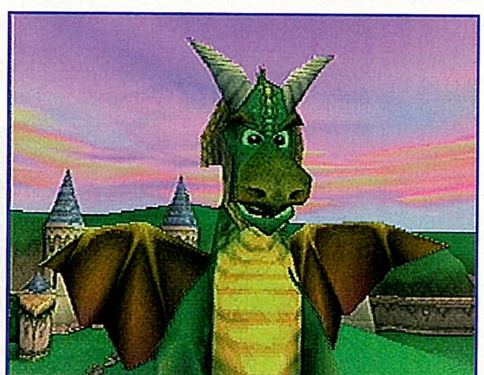
El factor humano



Mark Cenry, **Andy Gavin** y **Jason Rubin**, arriba, posan junto a su mascota para la posteridad en las oficinas de NAUGHTY DOG en **Santa Mónica**. Abajo podemos ver a **Andy Gavin** y **Mark Cenry** (creador de MARBLE MADNESS), mientras nos enseñaban los diseños originales de **Carlos Zembrillos**, un animador de Hollywood que ha realizado todos los bocetos para los jefes finales de CRASH BANDICOOT 3: WARPED.

Uno de los títulos para ***PlayStation*** que mayor expectación acaparó durante el pasado **E3** es producto de las mentes de los integrantes de INSOMNIAC. Este grupo de programación de **California** se dió a conocer con otro juego también para los 16 *bits* de SONY llamado Disruptor. Durante la creación de este título en 1995 firmaron un acuerdo con UNIVERSAL STUDIOS para el desarrollo de tres juegos y se trasladaron de **San Diego** hasta la megalópolis de **Los Angeles**, en las oficinas de UNIVERSAL. Nada más terminar con Disruptor, a finales de 1996 comenzaron a dar forma a la idea de Spyro, y a principios del año siguiente se pusieron manos a la obra con el juego. INSOMNIAC y SONY han hecho todo lo posible para que ninguna noticia sobre este proyecto se filtrara a los medios de comunicación, así que no es de extrañar que su estelar aparición en la feria de **Atlanta** haya resultado tan sorprendente. Actualmente INSOMNIAC está compuesto por un total de 12 personas. Entre sus componentes podemos encontrar gente que ya ha participado anteriormente desarrollando juegos como Aladdin, Sonic 2, Ecstatica, Lion King, Maui Mallard y así hasta completar una lista casi interminable. Como podéis ver, experiencia no les falta a los miembros de esta compañía, y con la aparición de Spyro han demostrado que andan sobrados de imaginación y talento.





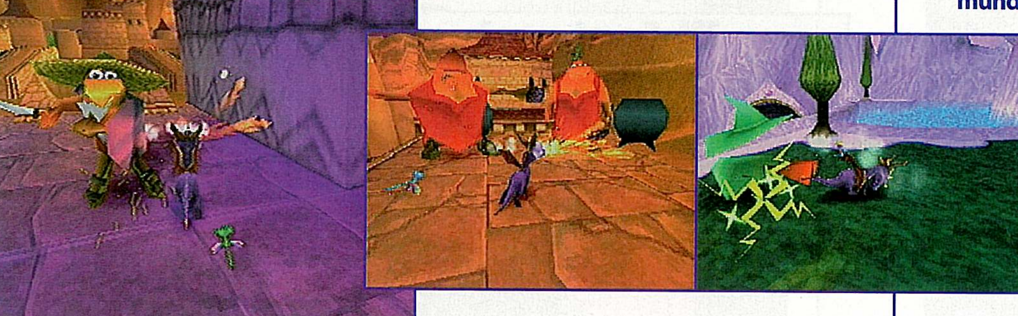
Spyro es la última esperanza que le queda a su raza para sobrevivir. A lo largo de su aventura tendrá que rescatar a 80 dragones cristalizados. Algunos le darán pistas o consejos sobre nuevas habilidades.

S P Y R O

Una joya para todos los públicos









Los 34 niveles que componen los 6 mundos de Spyro, además de por su gran belleza, destacan por la variedad y la inmensidad de sus escenarios. El dragoncito deberá utilizar todas sus habilidades. En las fases de vuelo tendrá que pasar por anillos, recoger cofres, gemas y derribar aviones en un tiempo determinado.

Se puede pensar que el personaje Spyro está dirigido a un público infantil, y esa es una de las ideas que Universal Studios quiere aprovechar. Sin embargo, el juego posee la profundidad y adicción necesarias para abarcar todas las edades y, sobre todo, a los amantes del género de plataformas en 3D con tintes de exploración y algún que otro enigma que resolver. Spyro cuenta con un total de 34 niveles agrupados en 6 mundos diferentes a lo largo de los cuales se han distribuido más de 100 personajes. La inteligencia artificial que se ha implantado en el juego permite interaccionar a los enemigos entre sí y con el dragón, consiguiendo una jugabilidad increíble. Para enfrentarse con sus adversarios y rescatar a los dragones cristalizados, 80 en total, Spyro tiene la habilidad de cargar, volar y expeler fuego por la boca. Pero también podrá aprender ciertos movimientos especiales, como el *Super Dash* para correr rápido, y una super llama que liquida seres inmunes al fuego. En los escenarios hallaremos objetos que podemos utilizar, como cañones y más sorpresas que desvelaremos próximamente.





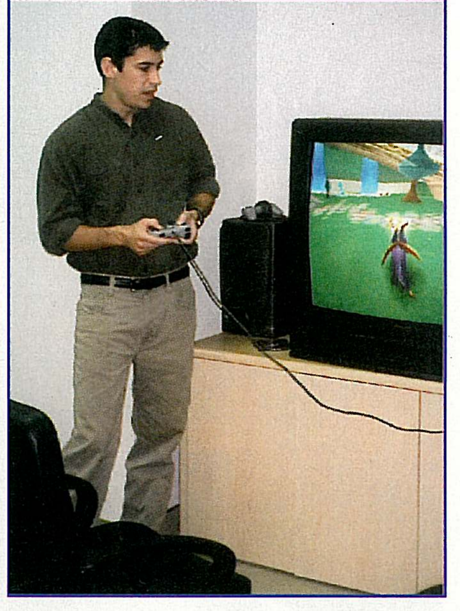
INSOMNIAC ha utilizado tres engines 3D diferentes para SPYRO. Uno de ellos es exclusivo para los escenarios, lo que nos permite contemplar todos sus elementos hasta que se pierden en el horizonte.



Como en familia



La visita a las oficinas de INSOMNIAC era una de las más esperadas por todos los miembros de la expedición de periodistas europeos. Además de permitirnos conocer a sus componentes (foto superior), nos sirvió para encontrar las respuestas a las mil y una preguntas que todos nos hacíamos sobre la que puede ser la futura estrella de SONY. Aunque el juego está prácticamente terminado, sus creadores aún están puliendo ciertos detalles.







Después del éxito obtenido con las excelentes versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** de Toy Story, DISNEY STUDIOS se lanza a la aventura de hacer lo mismo con la próxima producción de PIXAR, A Bug's Life. La película, generada totalmente por ordenador, nos narra las peripecias de Flik, una hormiga que intenta salvar a sus compañeras de hormiguero de una invasión de saltamontes. Los terribles devoradores han comenzado a robar las provisiones de la comunidad de Flik. Su única esperanza es encontrar otros insectos y pedirles ayuda. **John Lassiter**, el director de A bug's Life y Toy Story, ha participado activamente en la creación de este título. Incluso se llegó a producir una reunión entre el equipo de programación y los creadores del film para aportar ideas sobre el juego. El argumento sigue el guión de la película con ligeras variantes para que hubiera correspondencia entre las 14 fases que componen el mundo de Flik. También se han añadido diferentes niveles de dificultad en A Bug's Life, aunque principalmente sea un título dirigido al público infantil. Uno de los principales objetivos de DISNEY es que las voces originales de los personajes en la película también sean dobladas en el juego para mantener intacto el espíritu de la cinta. Su lanzamiento esta previsto para Noviembre en **USA**.



En la sala de reuniones de DINSEY INTERACTIVE, una réplica a tamaño natural del protagonista de A Bug's Life y la película del mismo nombre, fue víctima de los flashes de los periodistas europeos.

A BUG'S LIFE

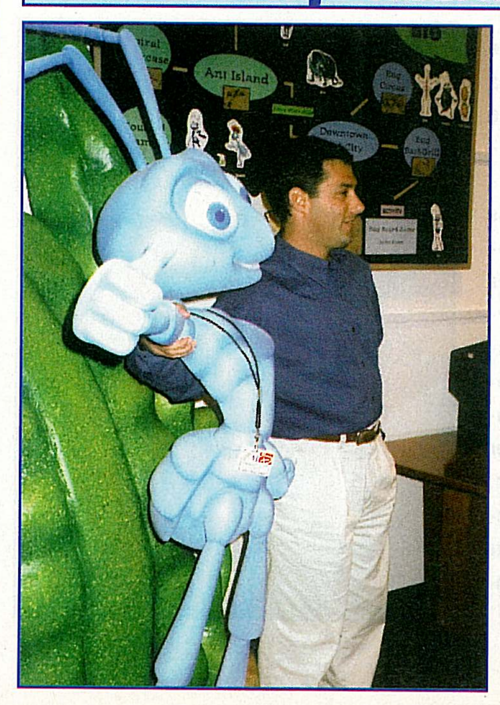
Pixar vuelve a escena





Los creadores de Toy Story han representado, en esta ocasión, el inaccesible mundo de los insectos para deleite de los chavales. Las fases están diseñadas en un entorno 3D por el que será posible explorar libremente cualquier lugar del mapeado. Tan sólo los enemigos y algunos sencillos puzzles supondrán una traba para el avance de Flik. Entre nivel y nivel se van a utilizar secuencias en *FMV* de la película, unos 20 minutos en total. El protagonista es capaz de saltar para eliminar enemigos, lanzar manzanas o recoger unas semillas que le permitirán plantar flores para acceder a zonas más altas. Se han incluido algunas fases, en las que Flik deberá obtener una planta que le sirva para volar y atravesar el cauce seco de un río.

Un trabajo hecho a conciencia



A la izquierda podemos ver a **Dan Winters**, de DISNEY INTERACTIVE, que accedió amablemente a posar junto al protagonista de A Bug's Life después de presentar el juego a la prensa. Abajo, uno de los murales que ha utilizado el grupo de desarrolladores como esquema para confeccionar el orden y contenido de las fases del título durante su creación.

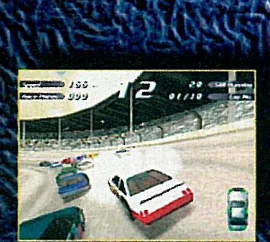




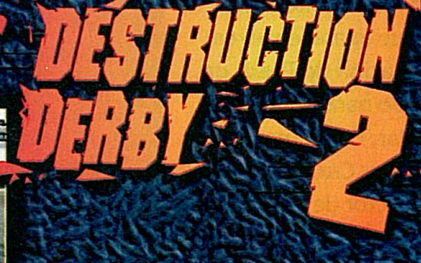

wipEout 2097
WIPEOUT 2097
PlayStation
PLATINUM
SLES 00327










DESTRUCTION DERBY 2


DESTRUCTION DERBY 2
DESTRUCCION DERBY 2
PlayStation
PLATINUM
SCES 00008

P L A T I N U M


adidas power soccer
adidas POWER SOCCER
PlayStation
PLATINUM
SLES 00189


adidas
power soccer



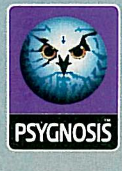



ALESI
1:21.838
BLUNDELL
1:14.6


FORMULA 1


FORMULA 1
FORMULA 1
PlayStation
PLATINUM

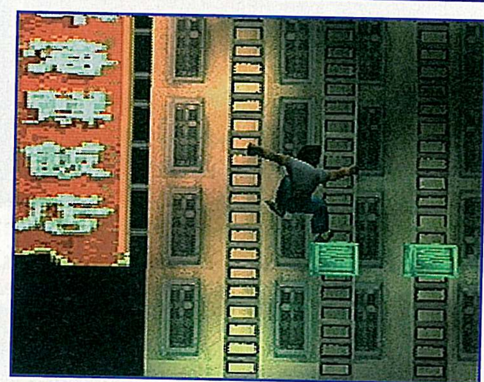

PlayStation


PSYGNOSIS

La visita a **San Francisco** resultó fructífera. A la belleza de la ciudad se sumó el interés que despertaron los títulos que RADICAL ENTERTAINMENT, con juegos como NHL POWERPLAY HOCKEY '98, INDEPENDENCE DAY o BEAVIS AND BUTTHEAD a sus espaldas, está preparando para los 32 *bits* de SONY. En primer lugar, tuvimos la oportunidad de conocer que esta compañía, en colaboración con DISNEY y la cadena televisiva ESPN, la más importante en **Estados Unidos** en retransmisiones deportivas, va a lanzar una serie de juegos bajo el nombre de **ESPN Digital Games**. En estos títulos se verá reflejado el estilo y humor de los programas de la cadena televisiva, incluyendo algunos de sus presentadores más famosos en los comentarios. Sin duda, esta estrategia está más dirigida hacia el mercado norteamericano, pero puede que a **Europa** llegue algún simulador deportivo interesante entre los que se incluyen, por el momento, los que aparecen en estas páginas. También asistimos a la presentación de TRIBAL, un juego que basa toda su potencia en el modo para varios jugadores y que puede dar mucho de que hablar. Y, finalmente, nos vimos gratamente sorprendidos por JACKIE CHAN STUNTMASTER, un título protagonizado por el famoso actor de películas de acción en la línea de FIGHTING FORCE que, a pesar de encontrarse a un 20%, aún tiene muchas cosas que decir.



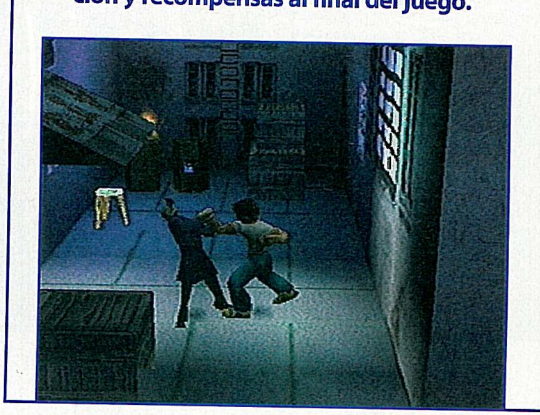
Además de luchar contra los contrincantes que hay por el camino, podremos interactuar con diversos objetos de los decorados. Incluso hemos encontrado guiños a algún clásico como DONKEY KONG.



JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Cine de acción para PlayStation

Todos aquellos que sean seguidores de la filmografía de **Jackie Chan** se verán sorprendidos por lo fiel que ha sido RADICAL al trasladar de la pantalla grande a consola todo el espíritu que rodea a este carismático personaje. El juego, básicamente, es un FINAL FIGHT EN 3D en el que el protagonista, que se encuentra rodando una película en **Hong Kong**, deberá recuperar el guión. Haciendo uso de su dominio de las artes marciales (el jugador cuenta con un botón para puñetazos, otro para patadas y uno para agacharse), encontrará todo tipo de enemigos y obstáculos. Se han incluido bastantes elementos de plataformas en los 12 niveles y nos enfrentaremos a jefes finales en zonas determinadas. El diseño de las fases no es completamente lineal, pues se han creado rutas diferentes que servirán para obtener mayor puntuación y recompensas al final del juego.



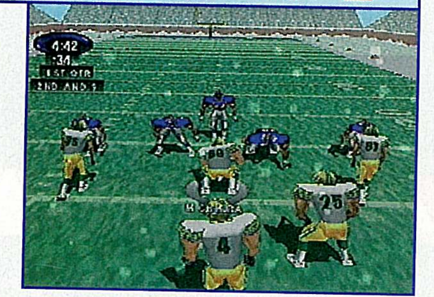
TRIBAL

Enmarcado en un futuro apocalítico, TRIBAL nos introduce en una competición frenética, coloreando todas las bases verdes del color de nuestro personaje antes de que nos lo impidan nuestros adversarios. El juego, que admite hasta cuatro jugadores, tiene 11 personajes diferentes y 23 escenarios.



NFL EXTREME

Este será uno de los primeros títulos en engrosar la línea **ESPN Digital Games**. El juego incluye los equipos y jugadores de la liga **NFL**. El mecanismo puede resultar un tanto extraño, ya que sólo controlamos las jugadas. También hay constantes guiños a los partidos reales con frases y peleas incluidas.



NBA TONIGHT

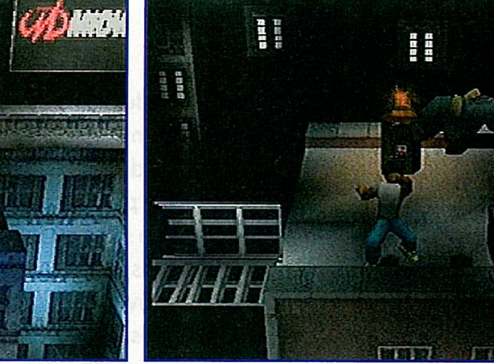
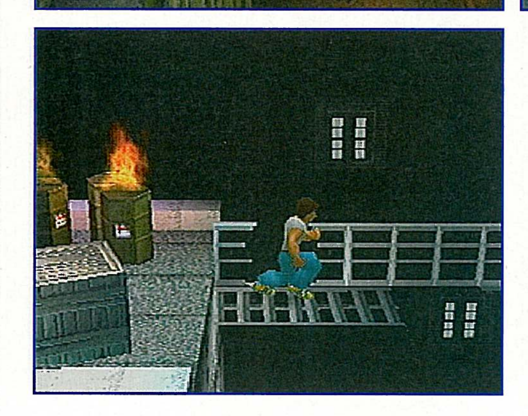
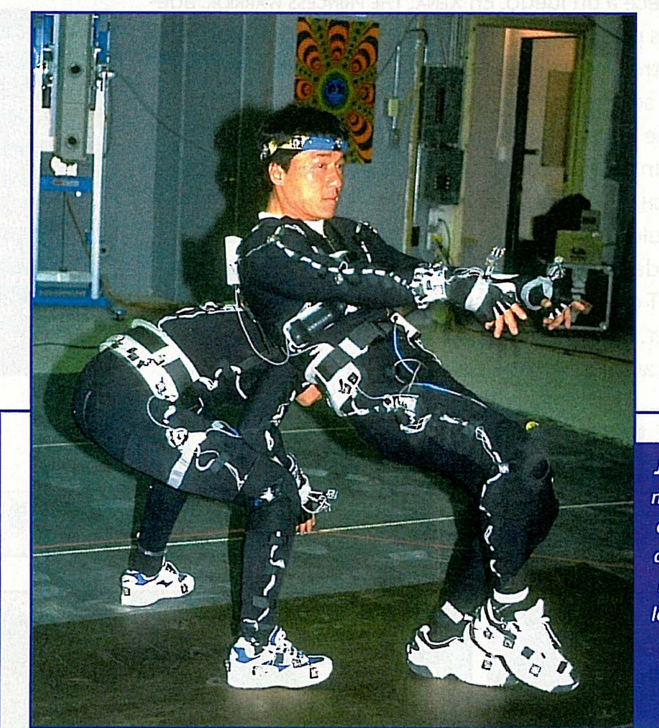
Este simulador baloncestístico cuenta con todos los integrantes de la **NBA**, a excepción de **Michael Jordan**. Su salida al mercado está prevista para este otoño, y los textos serán traducidos al castellano. También forma parte de los **ESPN Digital Games**, por lo que incluye detallados comentarios y análisis.



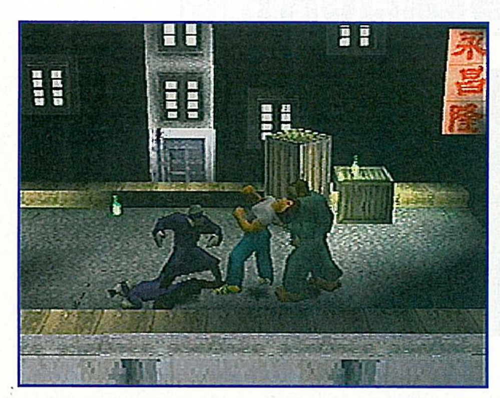






Jackie Chan en plena sesión de motion capture en los estudios FUTURE LIGHT. Para obtener todos los movimientos del juego se necesitaron dos días de intenso trabajo.





RADICAL • RADICAL • RADICAL • RADICAL • RADICAL •





La estrella es Jackie Chan

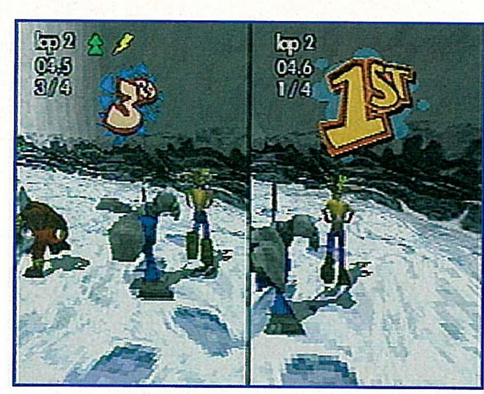
CHAN siempre ha destacado en sus películas por realizar el mismo las escenas más peligrosas sin ayuda de dobles. Cuando RADICAL le propuso la idea de producir un juego protagonizado por él, el actor no dudó ni un instante en realizar las acciones que serían capturadas y grabadas para ser utilizadas posteriormente en el juego. Luchas, descolgarse por una escalera o caminar sobre un camión no fueron problema para J. CHAN.

X GAMES PROBOARDERS

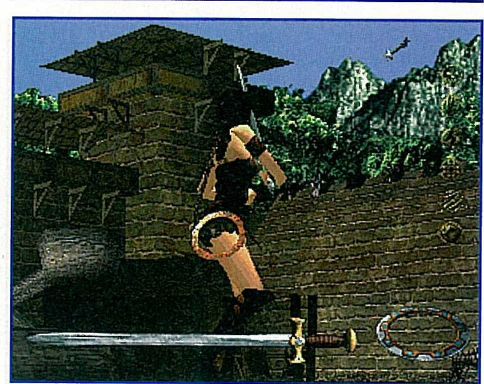
La popularidad de los juegos extremos en ESTADOS UNIDOS ha llevado a RADICAL a apuntarse a esta moda. Para la creación de X GAMES PROBOARDERS, la compañía ha contado con 8 campeones de X GAMES. Todos ellos han participado aportando su propio estilo de SNOWBOARD. En el juego es posible moverse con total libertad sin tener en cuenta los elementos de carrera. X GAMES PROBOARDERS cuenta con más de 2000 movimientos especiales y diferentes combinaciones y, para colmo, bandas como FOO FIGHTERS amenizando la competición.



Los estudios UNIVERSAL, además de colaborar estrechamente con NAUGHTY DOG e INSOMNIAC, cuenta con un su propia compañía de desarrollo, UNIVERSAL STUDIOS DIGITAL ARTS, que de los 18 meses que han transcurrido desde su creación llevan 7 involucrados en la producción de XENA: THE PRINCESS WARRIOR. Un juego al estilo TOMB RAIDER basado en la serie de televisión del mismo nombre. La protagonista también aparece en otra serie bastante conocida en nuestro país, HERCULES. UNIVERSAL STUDIOS quiere aprovechar la popularidad alcanzada en televisión por el personaje y las posibilidades que un entorno mitológico y pleno de aventuras ofrece a un juego. En XENA: THE PRINCESS WARRIOR, además de ver los personajes que aparecen en la serie, también se incluirán otros totalmente nuevos. En esta visita a UNIVERSAL STUDIOS se presentó también un título de carreras bajo del nombre de RUNNING WILD. Su mecánica recordaba bastante a SONIC R y a un título japonés que no ha visto la luz en **España**, RUNING HIGH, en el que los competidores corrían sin ningún tipo de vehículo, haciendo uso de sus piernas. El juego ha corrido a cargo de una compañía del norte de **California** llamada BLUE SHIFT que cuenta en su haber con títulos como PAPER BOY o GAUNTLET. RUNNING WILD verá la luz a finales del 98, mientras que XENA aún tendrá que esperar hasta el próximo año.



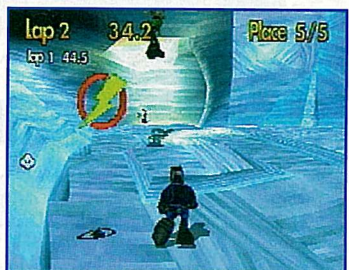
La indómita princesa Xena se dispone a tomar un castillo valiéndose únicamente de su espada y del arma arrojadiza especial que puede dirigir con precisión a los puntos más débiles de sus enemigos.



RUNNING WILD

¿Un Sonic R para PlayStation?







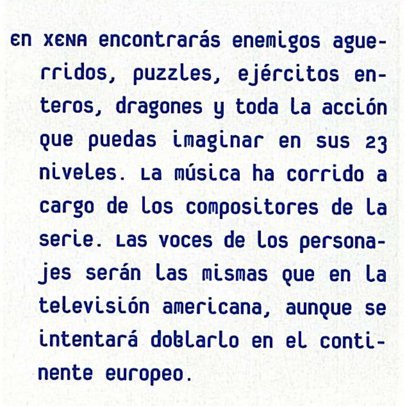




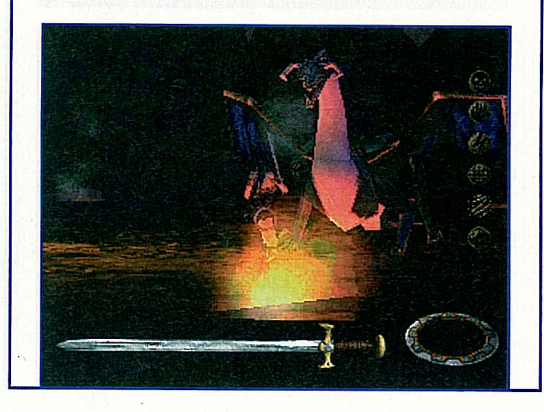
Participar en una carrera donde los contrincantes se valen de sus piernas y de los objetos que encuentran en el circuito puede resultar un tanto chocante, pero al menos es divertido. Los 6 personajes que componen el plantel de RUNNING WILD (un elefante, una cebra, una liebre, un toro, una cabra y un oso panda), tienen a su disposición 6 circuitos con configuraciones diferentes, dependiendo del nivel de dificultad. En el modo normal de juego habrá que ir pasando niveles y enfrentarse a seis jefes finales que se convertirán en caracteres seleccionables. Estos podrán ser utilizados posteriormente en la modalidad para 2, 3 ó 4 jugadores. RUNNING WILD está en alta resolución y va a 60 *frames* por segundo en NTSC y 50 en *Pal*.

X E N A

En XENA encontrarás enemigos aguerridos, puzzles, ejércitos enteros, dragones y toda la acción que puedas imaginar en sus 23 niveles. La música ha corrido a cargo de los compositores de la serie. Las voces de los personajes serán las mismas que en la televisión americana, aunque se intentará doblarlo en el continente europeo.







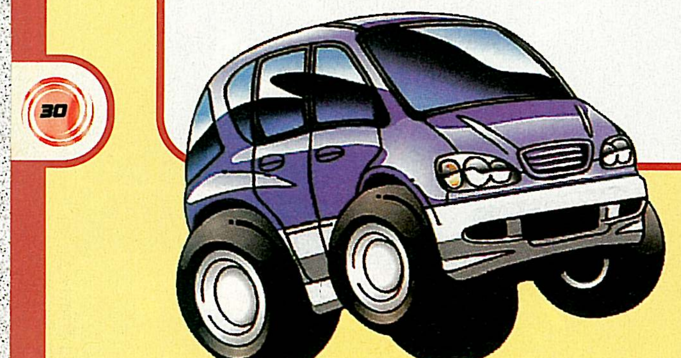




Aunque aún haya algún reticente incapaz de reconocer su enorme valía, la saga CHORO Q es, sin duda, uno de los mejores ejemplos de jugabilidad, imaginación y capacidad evolutiva que uno pueda encontrar en el mundo del videojuego. Después de varias entregas para *PLAYSTATION* y una para *SATURN*, le ha llegado la hora a *NINTENDO 64* con esta versión que toma lo mejor de aquellas, incorporando, además, bastantes novedades. CHORO Q 64 volverá a sorprenderte.





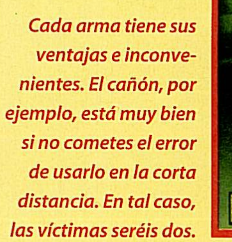



CHORO Q





Se acabó aquello de ganar dinero para hacer mejoras en el coche. Aquí cada uno de los tres primeros en llegar a la meta le quita una cosa a uno de los tres perdedores.



Cada arma tiene sus ventajas e inconvenientes. El cañón, por ejemplo, está muy bien si no cometes el error de usarlo en la corta distancia. En tal caso, las víctimas seréis dos.




Aunque tenga muchos menos circuitos y vehículos,





Novedades. Al principio resulta complicadillo, pero el nuevo sistema para mejorar el vehículo también tiene su encanto. Además de los apartados tradicionales de ruedas, motor, etc, en CHORO Q 64 encontraremos aspectos tan importantes como las armas. Otro detalle importante es que cada categoría tiene un tope de mejoras (menos en la clase AA), y esto nos obligará a tener que prescindir de algún componente. Para terminar con el tema de las novedades, el editor de circuitos es muy sencillo de manejar y permite realizar todo tipo de virguerías. Los diseños se pueden almacenar en el cartucho de memoria.







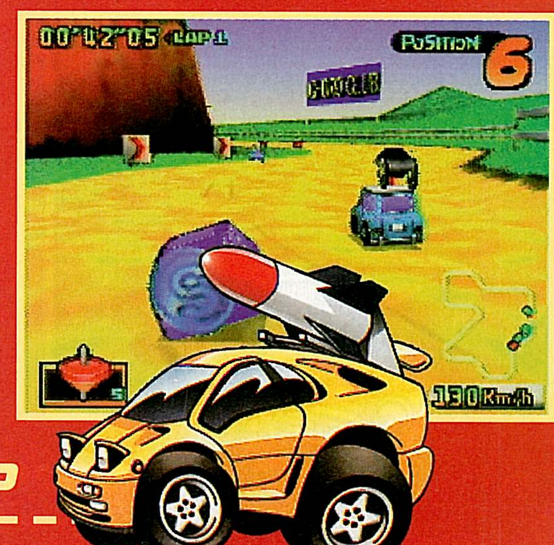




Tras unas horas de incertidumbre y un enorme susto, podemos decir que la versión para **NINTENDO 64** del clásico de TAKARA cuenta con todos los ingredientes para triunfar. Vayamos por partes, el susto nos lo provocó la impresión de estar ante el primer CHORO Q no jugable de toda la saga. Era una falsa alarma. En realidad se trataba de una confusión provocada por el nuevo desarrollo y mecánica del juego. Antes, las carrocerías eran simples adornos, pero en **CHORO Q 64** las carrocerías vienen a ser los coches con sus propias características. Además, en **CHORO Q 64** no hay dinero y sólo se puede potenciar el vehículo quitándole a los perdedores un *item* por victoria. Así, cada uno de los tres primeros de cada carrera toman de uno de los tres últimos carrocerías, ruedas, armas, motores y demás componentes. En el caso de perder varias seguidas, nuestras opciones serán aún más limitadas que antes y de ahí nuestra desesperación inicial. Hasta averiguar estas nuevas reglas, las carreras son un verdadero calvario donde poco importa que uno sea un buen o mal conductor. Una vez al tanto de todas estas novedades **CHORO Q 64** hace honor a su nombre y atesora una enorme jugabilidad, superior incluso a la de sus antecesores de otros sistemas al contar con un editor de circuitos y un modo para varios jugadores simultáneos en el que pueden participar hasta cuatro corredores.

En cuanto a los otros apartados, gráficamente cumple con las esperadas mejoras siguiendo fiel a la estética CHORO Q y adaptándose sin problemas al *look* característico de los juegos de esta consola con suavizado de texturas, efectos de

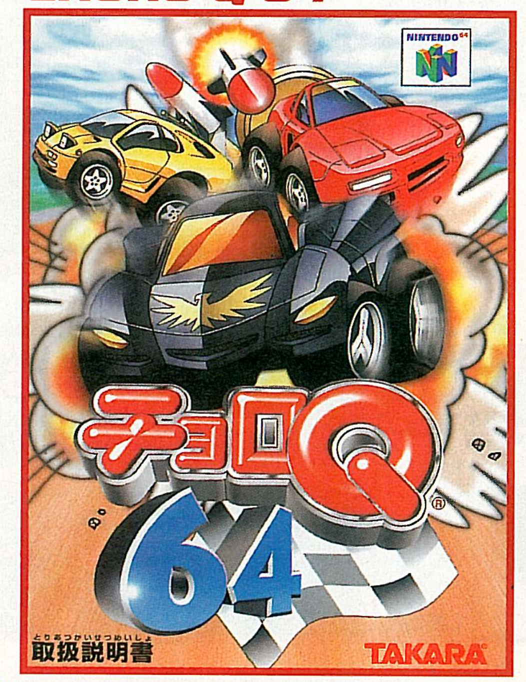




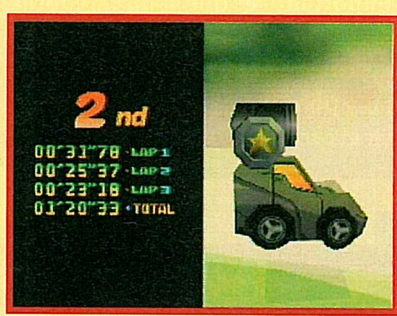
sigue siendo un juego divertidísimo



CHORO Q 64

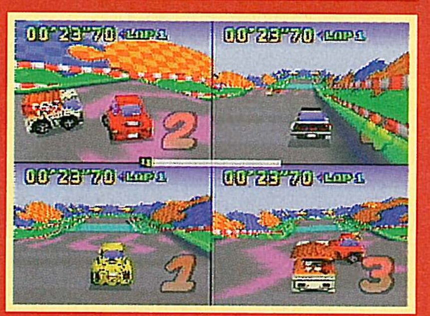


Aunque alguno se haya hecho ilusiones, las armas son sólo una pequeña ayuda y en muy pocas ocasiones serán la llave de la victoria.









Multiplayer. Junto con la opción para editar nuestros circuitos, el modo para varios jugadores simultáneos puede ser la vía principal para alargar la vida del cartucho. En dos jugadores podremos competir también contra los otros coches de la CPU. En tres o cuatro, deberemos conformarnos con hacer la guerra entre nosotros, lo que tampoco está nada mal, y correr en otros circuitos que nada tienen que ver con los del modo normal.











neblina, abundantes transparencias, vistosos juegos de luces, perfecta creación de los escenarios y un enorme colorido. También ha evolucionado técnicamente a los niveles que todos deseabamos y, aunque los movimientos no sean tan perfectos como en otros títulos, por lo menos son mucho más suaves y transmiten sensación de velocidad. Aún no sabemos con certeza el número real de circuitos y vehículos, pero todo parece apuntar a que no serán tan abundantes ni espectaculares como en las ediciones para *PlayStation* y *Saturn*.

Este pequeño contratiempo, que muy pocos podíamos esperar de una saga cuya característica más tradicional ha sido exactamente una espectacular abundancia de coches y recorridos, le resta unos cuantos enteros a **Choro Q 64**. Como hay una opción para editar nuestros propios recorridos, la cosa no resulta del todo grave. Así que ya sabéis, el que quiera carreteras que se ponga el mono y le eche un poco de imaginación y unas cuantas horas. Esa es la única solución.

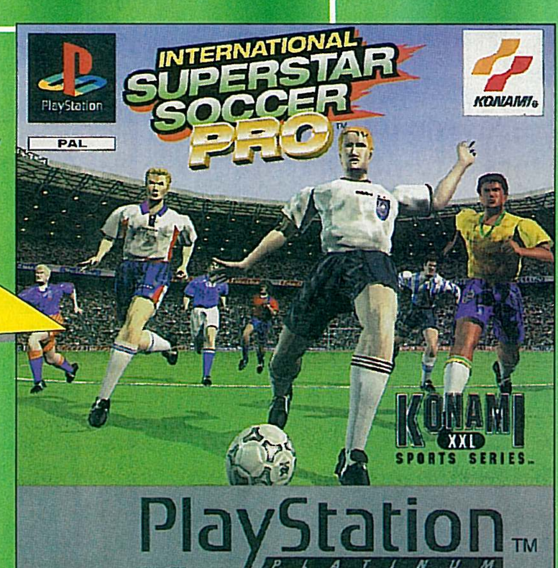
DE LUCAR

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA

Podremos editar nuestros circuitos



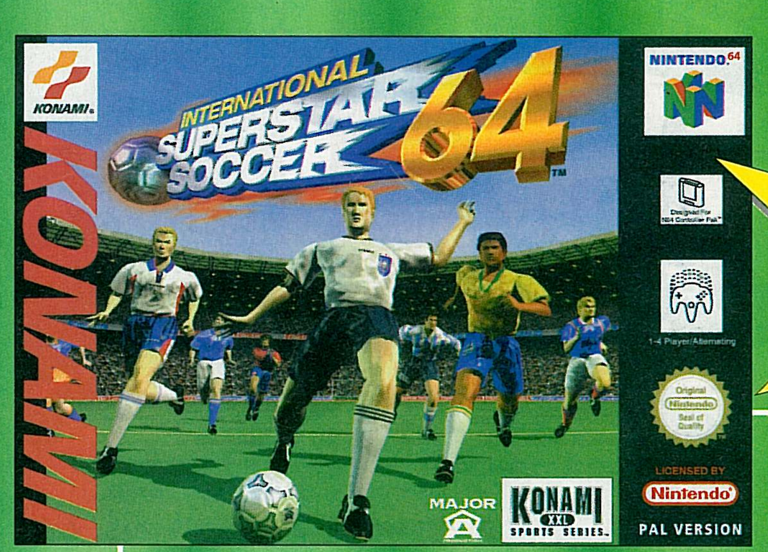


PVP
RECOMENDADO
3.990
Pts



AHORA
TAMBIEN EN
GAME BOY





PVP
RECOMENDADO
8.900
Pts

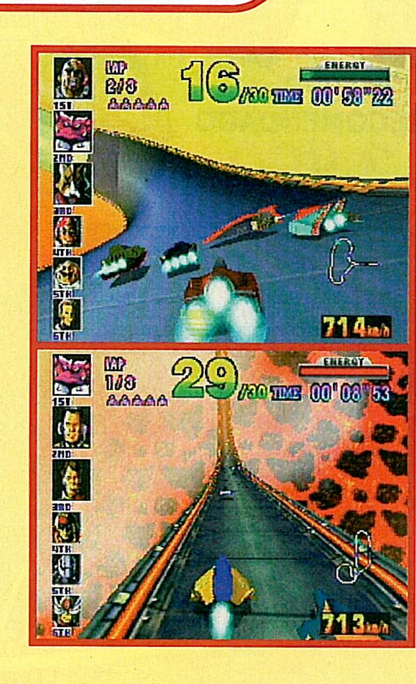
Por error tipográfico en el mes de Agosto se publicó un precio de 3.990 en lugar de 8.900. Rogamos disculpen las molestias ocasionadas.

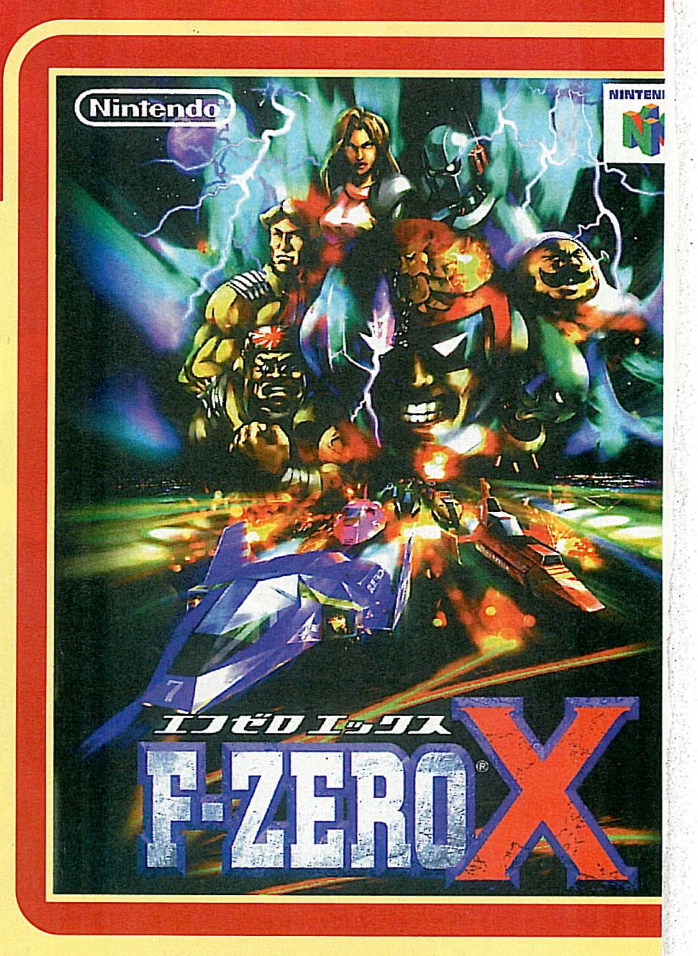


C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35

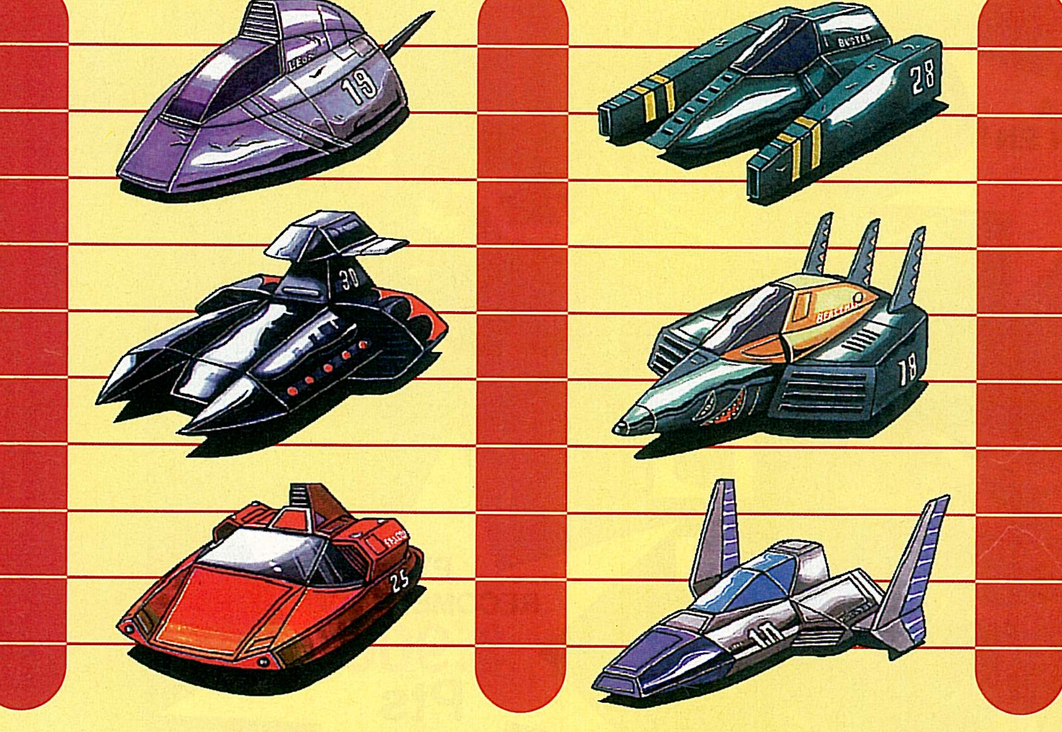


Si hace un año fue **StarFox**, ahora le toca el turno a otro clásico de ***SNES*** ser versionado para ***N64***, a manos de, cómo no, **Shigeru Miyamoto**. El hombre que siempre logra dar «ese toque» que diferencia las producciones NINTENDO nos ofrece su visión de cómo debe ser el juego de coches perfecto: suave, vertiginoso, impresionante. **F-Zero X** llegará hasta a **España** en Octubre, pero nosotros te lo enseñamos ya para que vayas preparando cuerpo y mente hacia la velocidad terminal.





F-ZE





El modo Death Race te enfrentará a 29 naves con una única meta: arrojar a los demás al vacío. No importa la forma.

Muy de vez en cuando NINTENDO, o mejor dicho su gurú **Shigeru Miyamoto**, nos sorprende con un lanzamiento impactante para ***NINTENDO 64*** que logra compensar meses y meses de títulos mediocres (con la excepción quizá de BANJO KAZOOIE). Todos creíamos que ese título redentor iba a ser el esperado ZELDA: OCARINA OF TIME, pero mira por donde la fiesta se adelanta cuatro meses con la llegada del prodigioso, hiperjugable, mareante y adictivo **F-ZERO X**. Secuela del título que sentó las bases de la utilización del *Modo 7* en ***SUPER NINTENDO***, **F-ZERO X** llega a ***N64*** para despertar del letargo a los usuarios de NINTENDO y conducirles a la más desenfrenada

RO X

carrera de todos los tiempos. Preparaos para experimentar a 60 *frames* por segundo la sensación de descender hacia el vacío a más de 900 Km/h, acompañado de 29 vehículos más, sin ralentizaciones, *flickers* o desaparición de polígono alguno. 128 megas de pura adrenalina, amenizados por versiones *heavy metal* de las melodías del F-ZERO de ***SNES***, de imborrable recuerdo. El espectáculo llegará a **España** en Octubre (en **EE. UU.** lo hará exactamente el 26 de aquel mes), mientras que nuestros envidiados japoneses ya pueden disfrutar de **F-ZERO X** desde el pasado mes de Julio. Totalmente compatible con el *Rumble Pak* (imprescindible jugar con él), **F-ZERO X** está dividido (como ya pasara en su antecesor de ***SNES***) en diversas categorías, cada una de ellas dotada de seis circuitos diferentes. A medida que el jugador va superando niveles de dificultad (hay cuatro diferentes) y competiciones (cinco copas) puede ir sumando vehículos hasta alcanzar la cifra de 30 diferentes. Entre los primeros vehículos seleccionables, los más viejos del lugar podrán reconocer las cuatro naves del juego de ***SNES*** (*Blue Falcon, Golden Fox, Wild Goose* y *Fire Stingray*), pilotadas por la misma gente. Los controles de las aeronaves tambien han sufrido un gran cambio en comparación del F-ZERO original. Para empezar, los turbos se han integrado en la barra de energía y no están limitados a un número determinado. Dado que el número de vehículos en carrera ha aumentado

*Abajo podéis ver los 30 vehículos diferentes que permite elegir **F-ZERO X**, cada uno de ellos distinto en cuanto a términos de masa, manejo y velocidad.*










Versus Battle.

F-ZERO X incorpora un modo *versus* para dos, tres y cuatro jugadores. En este último caso, y como ya es costumbre en los juegos de *N64*, la pantalla de juego se divide en cuatro. Aunque no es tan divertido como el modo de cuatro de STARFOX 64, no está nada mal.




¿Reconocéis al personaje de la izquierda? Entre los acertantes sortearemos una rara foto de THE SCOPE con pelo.






F-ZERO X

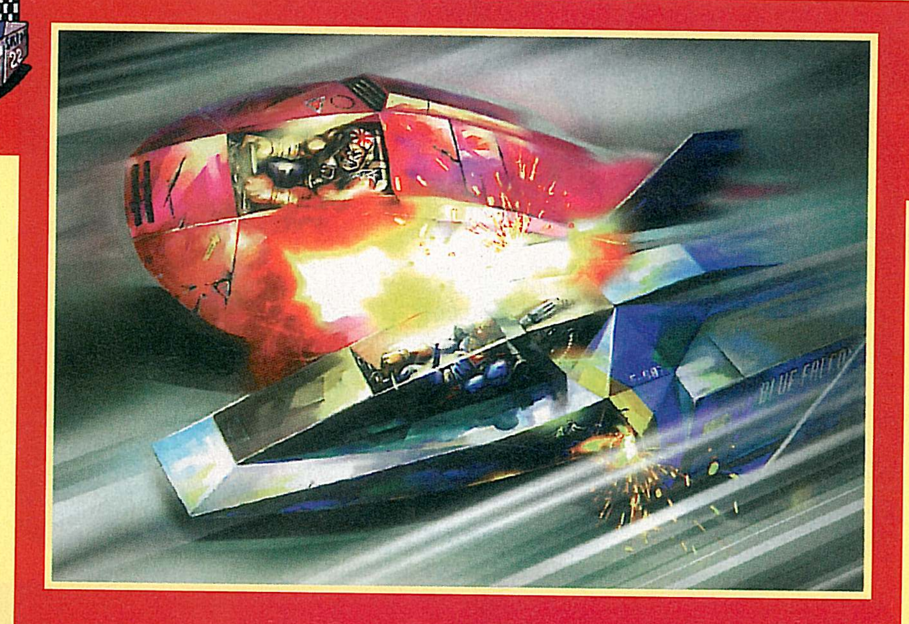


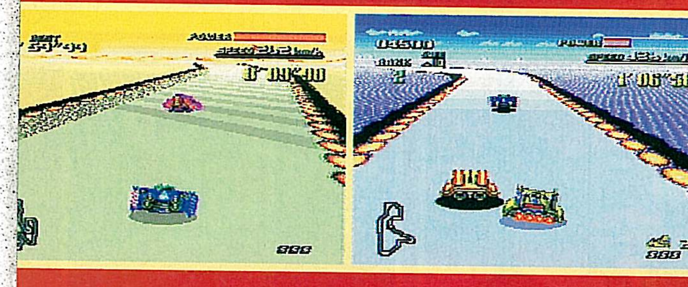






Desafiando las leyes de la gravedad, las aeronaves de ***F-Zero X*** *son capaces de descender por rampas de 90º de inclinación a casi 1.000 kilómetros por hora.*





Un clásico intemporal. **Así podría definirse el inolvidable F-Zero, el primer juego que mostró las excelencias del *Modo 7* de la flamante máquina de NINTENDO. Aún hoy en día es una de las mejores adquisiciones que se pueden hacer, ya sea sólo por su jugabilidad, su sensación de velocidad y unas músicas tan buenas que hacen añorar el *chip* de SNES.**

hasta 30, ahora es imprescindible atacar a otros vehículos para alcanzar la meta. En cuanto al diseño de 25 circuitos que componen el juego, las planicies de ***SNES*** han pasado a ser en **F-Zero X** aberrantes montañas rusas, capaces de marear al más curtido de los mortales, en las que se suceden *loopings*, rizos de 360º y sobrecogedoras caídas, con la mayor sensación de vértigo que se haya visto en consola alguna. Que se vayan preparando Extreme G2 y el futuro WipeOut 64, porque el rey absoluto en *arcades* de conducción para ***Nintendo 64*** llegará en Octubre, y por el aspecto que tiene, pasará mucho antes de que otro juego logre quitarle el cetro. Un consejo, proveeros de bolsas de papel y toneladas de cajas de biodramina, porque ***F-Zero X*** cambiará vuestra percepción de la velocidad.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO





El ahora llamado 3D FIGHTING DEVELOPMENT TEAM de CAPCOM nos sorprende con la conversión de su más actual recreativa: SHIRITSU JUSTICE GAKUEN, o como lo conoceremos aquí y en los Estados Unidos, RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE. Una mezcla entre sus *beat'em-up* más famosos y un increíble *engine* son sus características.



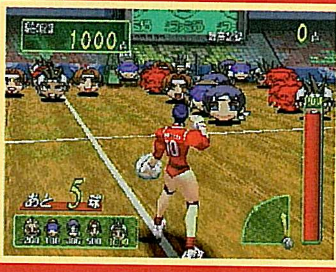




En el modo «simulador de estudiante» tendremos que crear a nuestro personaje y seleccionar atributos como su nombre, su apodo, su sexo, su fecha de nacimiento y hasta su forma de ser.

Evolution

El *pack* japonés de RIVAL SCHOOLS incluye, además del CD del modo *Arcade*, otro llamado *Evolution Disc*. En él encontraréis los modos *Tournament*, un *Training* al estilo SFEX y hasta un simulador de estudiante al estilo FOREVER WITH YOU.



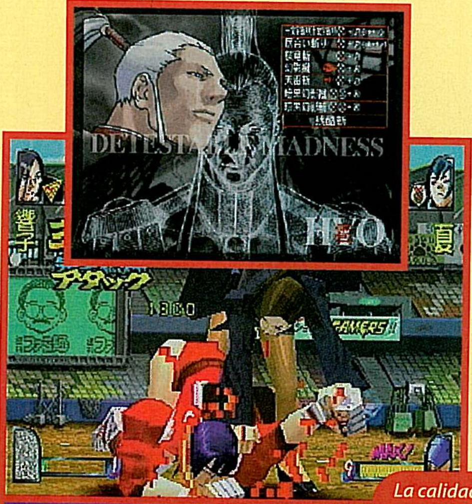


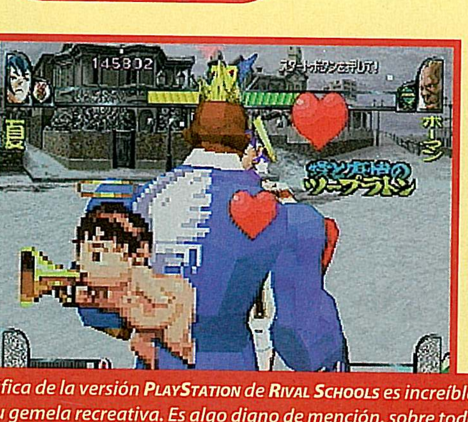
PlayStation

RIVAL SCH

SUPER Information

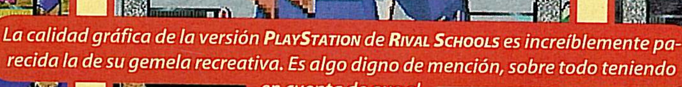
FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





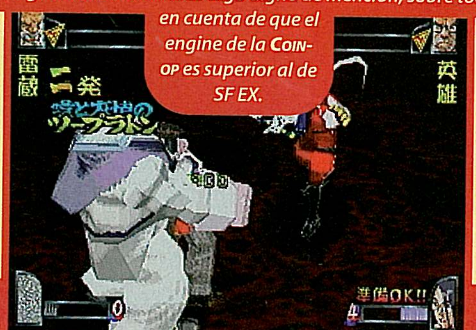






La calidad gráfica de la versión PLAYSTATION de RIVAL SCHOOLS es increíblemente parecida la de su gemela recreativa. Es algo digno de mención, sobre todo teniendo en cuenta de que el engine de la COIN-OP es superior al de SF EX.







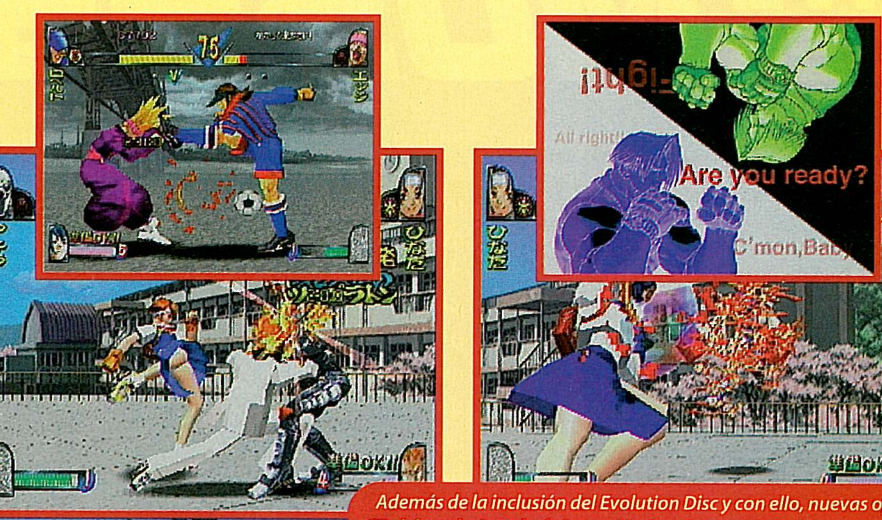
Hace pocos meses que conocemos la existencia de la recreativa de **Rival Schools**, ya que incomprensiblemente, no demasiados salones se atrevieron a traerlo a **España**. Ahora, y antes de lo esperado, CAPCOM nos sorprende con la conversión a ***PlayStation*** de su ***Coin-op***, la cual resulta una copia casi exacta de la original. No sólo se trata de una magnífica conversión, además, siguiendo la política de las conversiones *Made in* NAMCO, CAPCOM ha incluído todo tipo de nuevas opciones y mejoras incluyendo un CD con nuevos modos que se incluye con la versión japonesa del juego, el cual desconocemos si llegará a salir junto a la versión europea. **Rival Schools** destaca entre los demás juegos de lucha tridimensionales debido principalmente a su sistema de juego, en el que seleccionaremos a dos luchadores que podremos cambiar entre cada *round* y que utilizaremos a la vez para realizar los especiales combinados. A primera vista, **Rival Schools** posee un apartado gráfico similar al de SF EX, pero partida a partida iremos observando cientos de detalles que hacen su *engine* un 150% más potente que el del primer Street Fighter poligonal. Con su jugabilidad ocurre lo mismo, ya que al principio resultará un poco soso, pero en cuanto aprendamos a hacer los *combos*, *chain combos*, *air combos*, especiales combinados al estilo X-Men Vs Street Fighter, los cambios de plano, los súper saltos y todas las demás técnicas que conforman este popurrí de juegos de CAPCOM, nos daremos cuenta de lo completo que se encuentra este apartado comparado con la mayoría de los *beat'em-up* en 3D del mercado. Id preparando los pulgares, ya que VIRGIN nos traerá esta maravilla a **España** durante el mes de Noviembre. **DOC**





OOLS









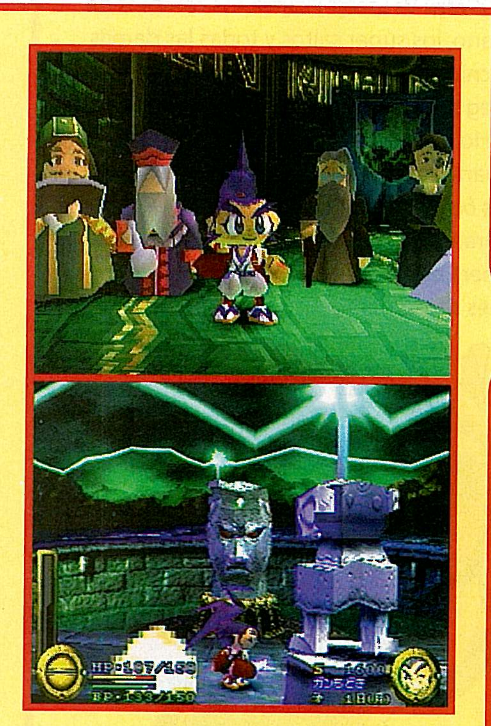




*Además de la inclusión del Evolution Disc y con ello, nuevas opciones y modos, el CD del modo Arcade de la versión **PlayStation** de **Rival Schools** posee un nuevo traje para todos los personajes femeninos del juego excepto Akira.*



BRAVE FENCER MUSASHIDEN se había convertido en el juego más esperado de SQUARESOFT de la temporada, pero en esta ocasión por las *demos* jugables de FINAL FANTASY VIII y EHRGEIZ que le acompañaban.



BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Desgraciadamente todos esperábamos al 16 de Julio para disfrutar con las *demos* jugables de FFVIII y EHRGEIZ incluidas junto a **BRAVE FENCER MUSASHIDEN**. La ceguera emocional producida por el octavo capítulo y una conversión que nadie esperaba, no nos dejaban concentrarnos en el verdadero protagonista del lote, un sobresaliente *Action RPG* con las dosis justas de aventura y plataformas. **BRAVE FENCER MUSASHIDEN** es el primer *Action RPG* de SQUARE para ***PLAYSTATION*** y viene a demostrar el dulce momento que atraviesa la compañía (un periodo que ya dura años), porque **BFM** es una nueva obra maestra, con infinidad de buenos detalles y la solidez que implica la pureza de su origen. Pero conozcamos lo que nos ofrece el juego. **BFM**, como todo buen *Action RPG* en 3D que se precie, posee un sólido y maravilloso *engine* vectorial de notable suavidad y unas texturas que nos hacen pensar que estamos ante escenarios prerrenderizados por su altísima calidad y resolución. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de **Tetsuya Nomura** (FFVII, FFVIII y PARASITE EVE), que ha derrochado todo su ingenio y carisma para crear a Musashi (según cuentan las leyendas, el mejor espadachín de **Japón**), un simpático samurai de corta estatura, grandes hazañas y un no menos grande, dominio de las espadas. Los magos de SQUARE han dotado de grandes dosis de originalidad al juego como la posibilidad de captar los curiosos poderes del enemigo, la imperiosa necesidad de dormir, o el transcurrir de los días y las horas durante nuestras andanzas, que nos obligará a acudir a determinados lugares y personajes del juego en el momento adecuado o a aprendernos el horario de las tiendas para que no nos den con la puerta en las narices. Otros detalles de calidad que nos demuestran lo en serio que se lo han tomado sus creadores son el doblaje de la mayor parte de los diálogos o la existencia de una juguetería donde prodremos comprar muñecos de los personajes del juego para verlos luego, e incluso abrir la caja, en nuestra habitación. Y esto no es todo lo que oculta esta maravilla llamada **BFM** (aparecerá en Octubre en **U.S.A.**), porque hay mucho más: desternillantes *final bosses*, ingeniosos puzzles que resolver, *combos* especiales con nuestras espadas, multitud de personajes por rescatar, seis larguísimos episodios, una banda sonora de ensueño con melodías hiper pegadizas y una larga lista de curiosidades. Después de disfrutar con **BFM**, tan sólo me asalta una gran duda: ¿quién se va a encargar de distribuirlo en nuestro país? ¿ELECTRONIC ARTS o SONY C.E.?

THE ELF











Tras el rapto de la princesa tendrá lugar el primer enfrentamiento con un final boss. Aunque parezca sencillo de abatir, lo mejor es utilizar el ataque circular cuando esté inconsciente.

Final Bosses

Al final de cada capítulo, y a veces incluso en la mitad, nos espera un ingenioso y retorcido bruto mecánico con los patrones de ataque más delirantes del globo. El primer artefacto nos obligará a tumbarle tres veces y lanzarle un pedrusco para acabar con él. El segundo es una especie de escorpión al que tendremos que ajusticiar en colaboración con cuatro colegas rescatados.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

HIDEN

*En **Brave Fencer Musashiden** encontraremos multitud de puzzles. Aquí podéis ver uno bastante sencillo del tercer capítulo, donde nos espera un gigantesco templo repleto de enemigos y pruebas de habilidad.*











Si nuestra reserva de BP escasea, estamos agotados o somos víctima de un hechizo de envenenamiento, las cualidades físicas del pobre Musashi disminuirán. Más abajo podéis ver a uno de los personajes que tendremos que rescatar.





El castillo

En él comienzan nuestras andaduras junto al espadachín Musashi, invocado por las aterrorizadas gentes del castillo. Aquí podremos reponer nuestras energías de forma gratuita (en nuestra propia cama), aprender consejos de los personajes rescatados, obtener valiosa información en la biblioteca y lo más curioso, disfrutar con nuestros muñecos articulados de BFM.

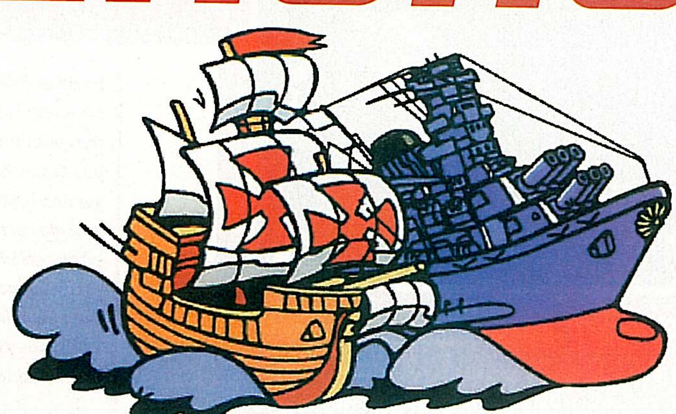




made in japan

CHORO

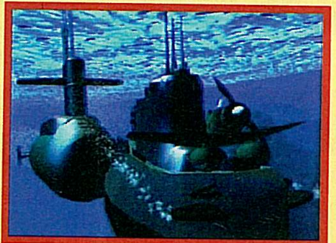
En su constante espíritu de renovación, la saga de TAKARA Choro Q, tras volar sobre el asfalto y surcar los aires, se atreve ahora con todo aquello que pueda flotar o sumergirse en las aguas. Si quieres embarcarte en otra emocionante aventura, aquí esta Choro Q Boat para *PSX*.



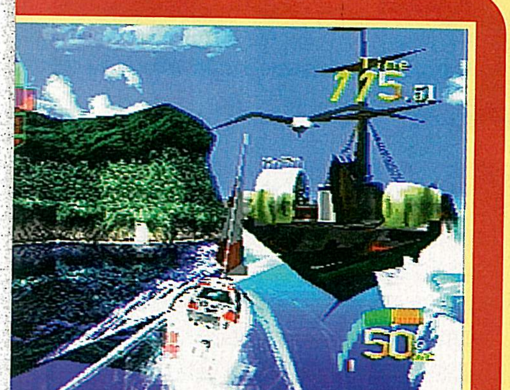


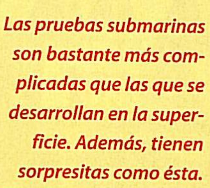






Siempre es un placer darle la bienvenida a un nuevo miembro de la familia Choro Q. Mientras aguardamos ansiosos la llegada a **España** de la versión de Choro Q para ***Nintendo 64***, no hemos podido resistirnos a ofreceros este impagable **Choro Q Boat** para ***PlayStation*** que recientemente apareció en **Japón**. Protagonizado por todo aquello que se mueve por encima o por debajo del agua, **Choro Q Boat** sigue, más o menos, la línea habitual de sus antecesores añadiendo algunas novedades realmente sorprendentes. La estructura del juego continúa girando en torno a las carreras, pero se han incorporado un montón de pruebas especiales en las que sólo cuenta la habilidad y un ingrediente que ya vimos en Choro Q Park de ***Saturn***: el disparo. Además de aumentar bastantes enteros la intensidad de cada prueba, este elemento ha influido considerablemente en el diseño de los recorridos y, sobre todo, en el desarrollo de la competición. Como en **Choro Q Boat** no existe la posibilidad de mejorar nuestro vehículo, y cada prueba cuenta con sus propios prototi-





Las pruebas submarinas son bastante más complicadas que las que se desarrollan en la superficie. Además, tienen sorpresitas como ésta.







Una de pruebas

Es el modo más sorprendente y complejo de Choro Q boat. Aunque en general mezclan de todo, la mayoría son de habilidad y en ellas deberemos demostrar nuestras dotes de buen piloto y mejor artillero. Carreras protagonizadas por buena parte de la fauna marina, enfrentamientos con grandes navíos, tener que apagar incendios y otras singulares empresas forman sólo una pequeña muestra de esta singular opción de juego. Todas se desarrollan de forma cronometrada.



No es el mejor Choro Q que ha pasado por nuestras

Q BOAT

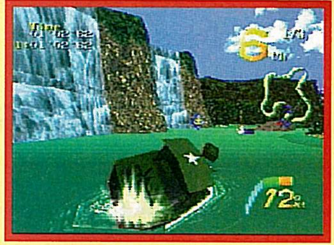
pos, las carreras son tremendamente igualadas y, en ocasiones, todo depende de nuestra puntería. Por otro lado, gran parte de los escenarios tienen varios caminos secretos, sólo transitables previo uso de nuestras armas, que en ocasiones son simples atajos pero en otras serán escondrijos con cofres y otros *items* fundamentales para completar alguno de los modos. Ganando todas las carreras, todas las pruebas de habilidad y hallando todos los objetos, lograremos obterner 120 vehiculos de los 150 existentes y acceder a un pequeño pero intenso modo historia con tres complicados retos y dos finales posibles.

Divertido y muy jugable, agradable a la vista, con algunas cosas tremendamente originales y una buena opción para dos jugadores, sin ser el mejor de los Choro Q existentes, **Choro Q Boat** es un digno representante de la saga. Con un poco más de calidad técnica, aunque han mejorado bastante, y una durabilidad como la que tenían los de coches, esta entrega marina de Choro Q sería un título para tener en cuenta. Por desgracia se trata de la más breve de todas y, en el mundo del videojuego, lo breve si bueno jamás ha sido dos veces bueno. **DE LUCAR**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA

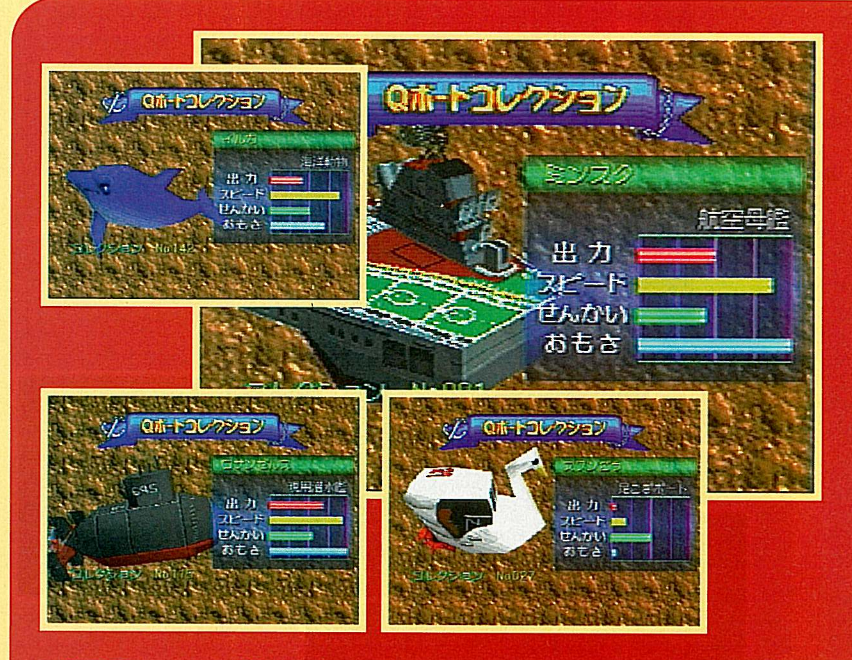








*Técnica y gráficamente, **Choro Q Boat** es el mejor de todos los Choro Q de PlayStation. Si contara con un número mayor de circuitos y más pruebas, sería el rey de la saga.*



150 medios acuáticos

La gran mayoría son barcos de todas las épocas y tamaños, aunque también hay unos cuantos submarinos y una decena de animalejos. Nosotros hemos conseguido 120 acabando todas las carreras primeros, todas las pruebas con medalla de oro y el modo historia con sus dos finales. Los otros 30 son un misterio.









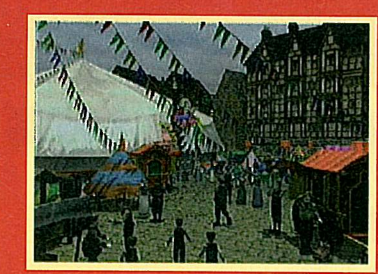
Para encontrar todos los cofres del tesoro deberemos destrozar buena parte de los escenarios.

manos, pero sí uno de los más variados y cuidados

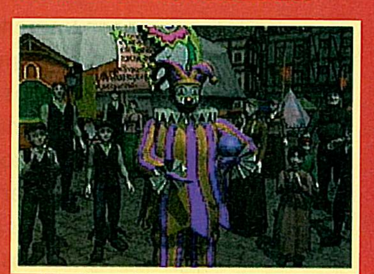




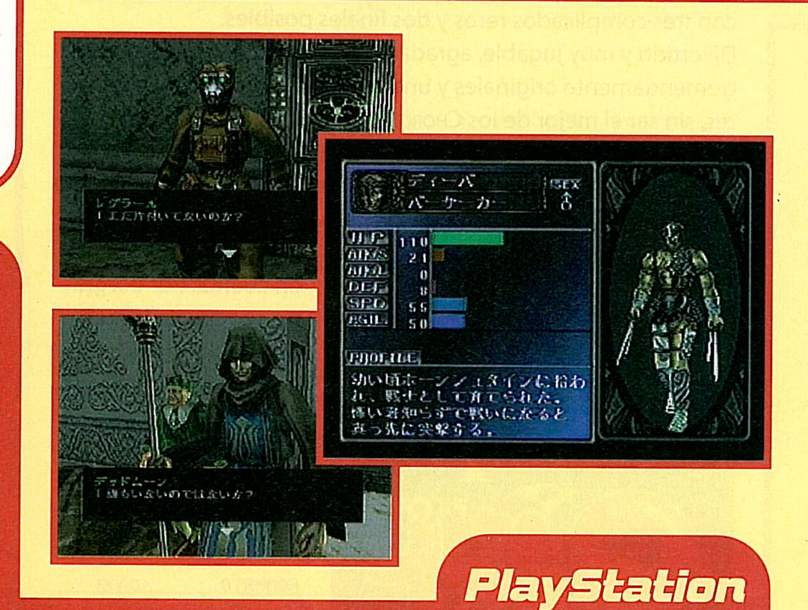
Las novedades procedentes de Japón no siempre pueden ser encasilladas como títulos estrella. Este es el caso de KAGERO: KOKUMEIKAN SHINSHOU, que ha supuesto una grata sorpresa al mejorar notablemente todo lo que pudimos ver en TECMO'S DECEPTION.







Intro. En la concurrida plaza, tomada por las casetas de la feria, un niño es atraido por un payaso de vistosos ropajes. De repente, los edificios adyacentes dan paso a un oscuro escenario y el infante entra en un siniestro edificio.



TECMO ha sido fiel al esquema del primer KOKUMEIKAN: emplazar un determinado número de trampas en las salas de un castillo para capturar a sus visitantes antes de que acaben con el protagonista. Pero en KAGERO hallamos que el juego cuenta en esta ocasión con una perspectiva en tercera persona y que el control de las trampas es mucho más dinámico y efectivo que en la entrega anterior. Cuando situamos los diferentes artefactos, sólo tres por habitación, bastará con pulsar triángulo para activar los colocados en el techo, cuadrado para los de pared y X para los que se encuentren en el suelo. Además de los artilugios que podremos ir adquiriendo después de cada nivel, es posible combinar éstos con elementos decorativos como sillas eléctricas, sierras del tamaño de una persona y otras lindezas por el estilo. De esta forma será posible efectuar *combos* en los que las víctimas irán cayendo en una trampa tras otra hasta casi perder su energía. Por ejemplo, situando un cepo, haremos que caiga una piedra y que un trozo de pared empuje al visitante contra una silla eléctrica o cualquier otro mecanismo mortal. **R. DREAMER**



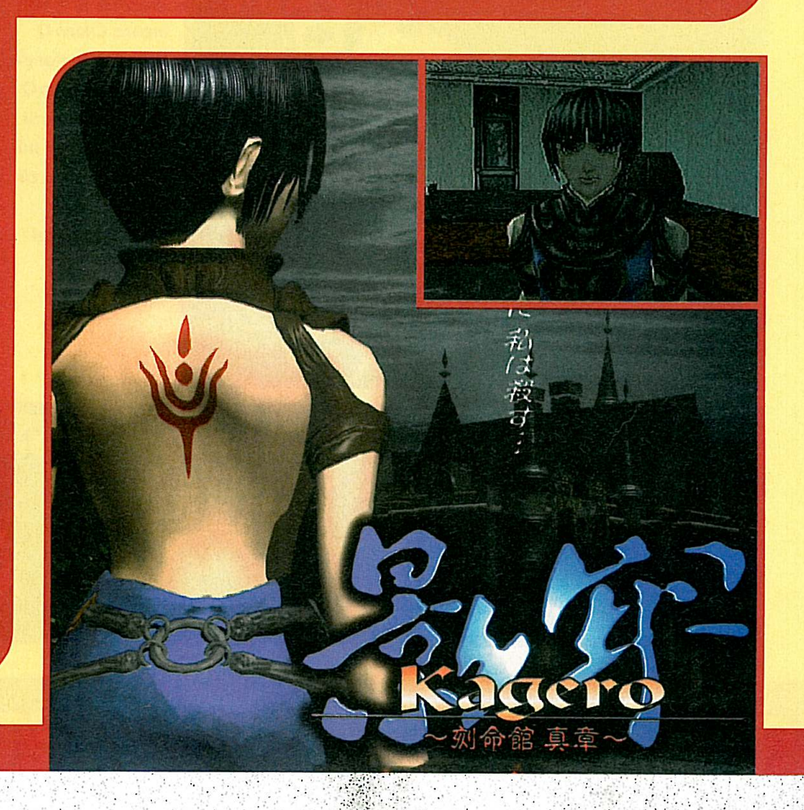




PlayStation
KAGERO

SUPER Information

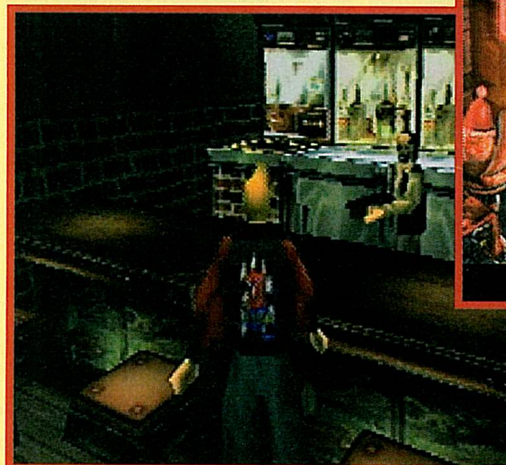
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TECMO
PROGRAMADOR	TECMO





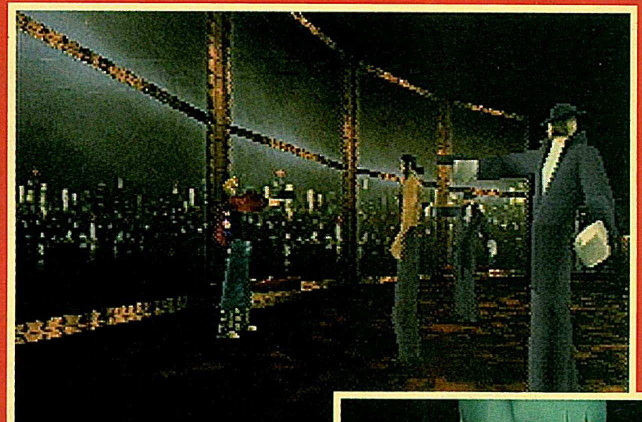








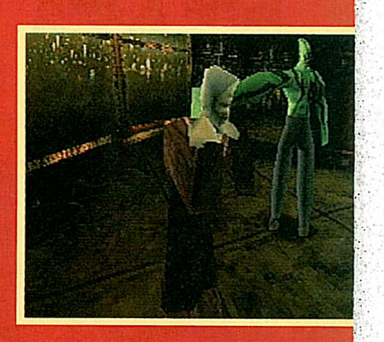
Año 2115. Tras los incidentes ocurridos en el espacio-puerto, Branie llega nadando a una ciudad donde debe encontrar a una extraña mujer.





La gran escapada

Nada más descender de la nave, Branie tiene que encontrarse con un anciano que le entregará un misterioso objeto. Entonces un grupo de hombres liderados por un ser mutante intenta acabar con el hombre. Finalmente, Branie cogerá el artefacto y saltará desde la sala de espera al vacío para salvar su vida y el artefacto.



PlayStation

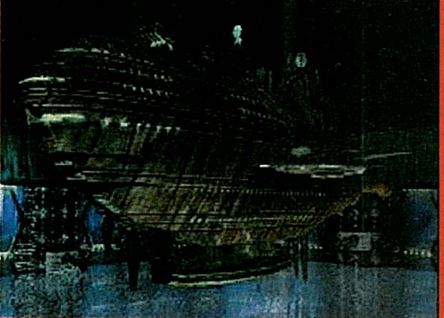
OVERBLOOD 2

Mientras que el primer Overblood se decantó por un estilo similar a Resident Evil, aunque sin las dosis de acción de este último, en la segunda entrega RIVERHILLSOFT nos ofrece un aspecto gráfico más cercano a Final Fantasy VII. Sin embargo, a diferencia del título de SQUARE, aquí se han combinado los escenarios pre renderizados para los exteriores (de una calidad impresionante) con un entorno completamente 3D. RIVERHILLSOFT ha utilizado un nuevo sistema llamado WAS (*World Active Supervisor*), que permite una libertad total de movimientos y que evita las trabas que encontramos al explorar los escenarios en otros juegos de este tipo. A pesar del drástico cambio de estilo, aún encontramos referencias respecto al anterior título, como el envejecido aspecto del protagonista de la anterior entrega o el pequeño robot Pipo que está presente en la primera ciudad a la que Acarno Branie llega tras una espectacular huida de la estación central de EastEdge. Esperemos que alguna compañía tome nota de este título, porque merece la pena tanto por calidad como por argumento, y que vea la luz en nuestro país. **R. DREAMER**

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	RIVERHILLSOFT
PROGRAMADOR	RIVERHILLSOFT

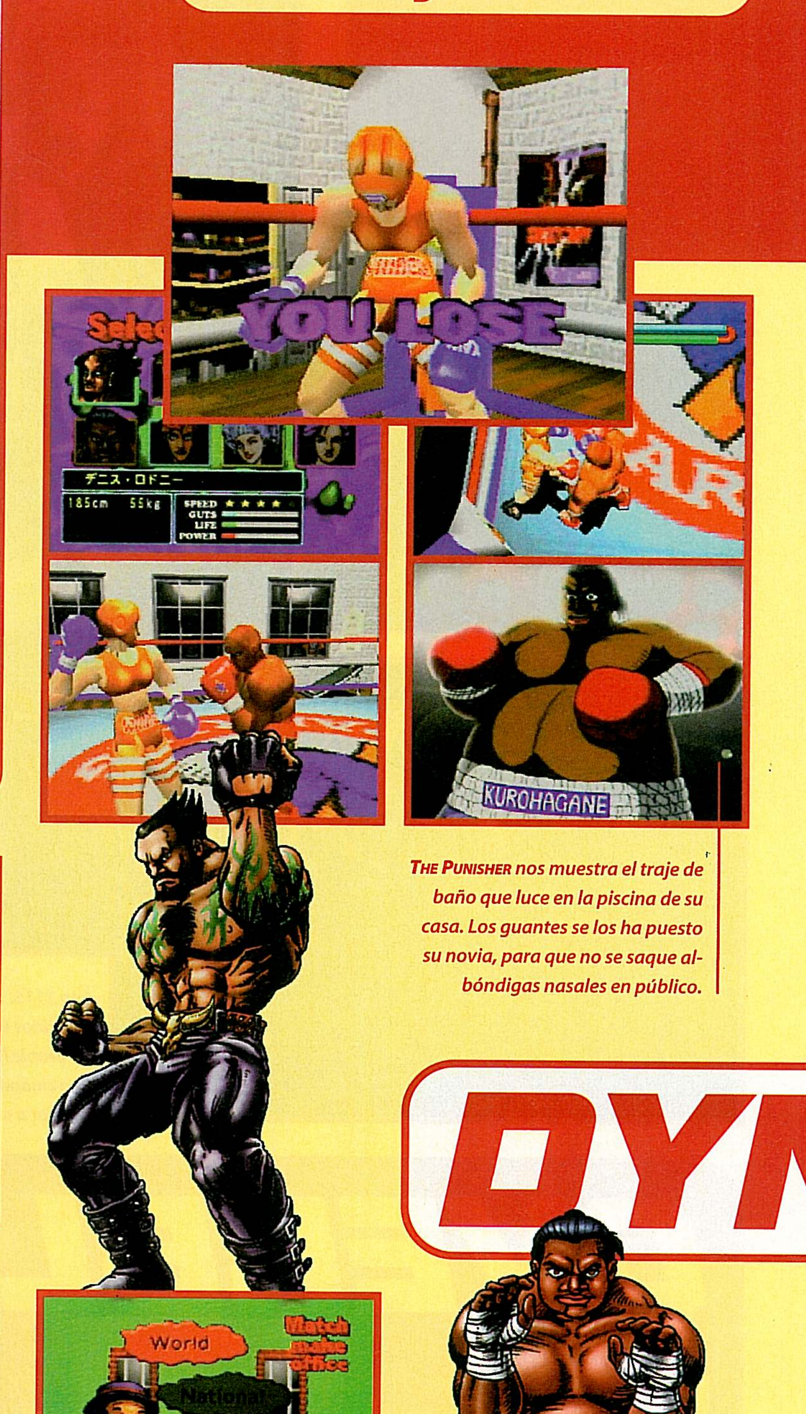




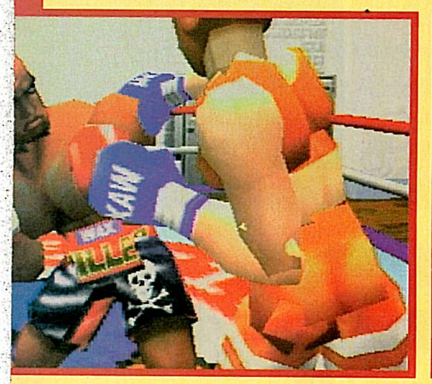
El FMV es uno de los platos fuertes del juego. RIVERHILLSOFT no se lo ha pensado dos veces y nos deleita con variadas y numerosas secuencias que van dando énfasis al desarrollo del juego. En la intro podremos contemplar la llegada de los dos protagonistas principales a EastEdge.

made in japan

Después de VICTORY BOXING, que tuvimos ya la ocasión de contemplar en **España**, VICTOR insiste de nuevo con otro simulador del deporte de las 12 cuerdas que cuenta con la mejor puesta en escena dentro de esta disciplina deportiva. La espectacularidad gráfica y la gran cantidad de golpes especiales hacen de este juego un auténtico referente. Esperamos que la ausencia de competencia dentro del género facilite su llegada a nuestro país.



THE PUNISHER nos muestra el traje de baño que luce en la piscina de su casa. Los guantes se los ha puesto su novia, para que no se saque albóndigas nasales en público.









Vídeo. Después de cada *round* tendremos la posibilidad de volver a contemplar los mejores momentos gracias a una opción de vídeo. Pero no sólo nos dedicaremos a observar y nada más, ya que se ha incluido una especie de gestor de imagen que nos permitirá acercar y alejar la cámara, girarla 360 grados, subirla hasta el techo o bajarla hasta el suelo, congelar las secuencias, ajustar la velocidad de reproducción e, incluso, eliminar los marcadores de la pantalla. Las imágenes obtenidas son de lo más espectacular que hemos visto.



Es curioso que el deporte en el que se basan la mayoría de los juegos de lucha, el boxeo, apenas cuente con representantes en las consolas de 32 *bits*. Y es que la lucha callejera, sin reglas que contemplar, siempre será mucho más fácil trasladar a un videojuego que un deporte con tantas peculiaridades como el de las doce cuerdas. Pero el caso es que si ya con VICTORY BOXING pudimos disfrutar de lo mucho y bueno que puede proporcionar un deporte como éste, con **DYNAMITE BOXING** todo lo conocido se eleva a la máxima potencia. El juego cuenta con varias virtudes, entre las que destacamos su fantástica realización gráfica, con boxeadores de enorme tamaño y fantástica animación, y una amplia galería de golpes especiales. Al principio, y además del modo *Exhibition*, podremos entrar en *Main Event*, un recorrido por las diferentes categorías del campeonato (local, nacional y mundial) que poco a poco irán completando a nuestro boxeador. Al comienzo nuestro boxeador no será capaz de tumbar ni a un bosnio, y será con buenas sesiones de entrenamiento con *sparrings* y con nuestro maestro como mejoraremos nuestra rapidez y resistencia, así como iremos aprendiendo golpes especiales. Todo especialmente ajustado para que cada combate sea intenso y no un paseo o una lucha contra un muro infranqueable. Además, si conseguimos ganar el campeonato mundial, se nos abrirá un nuevo universo, que no es otro que el *Trainer Mode*, en el que haremos las veces de preparador de un boxeador. Todo lo dicho más una completa galería de boxeadores tanto masculinos como femeninos, y muchos de ellos secretos, unidos a un tratamiento gráfico que recoge las imágenes más espectaculares de este deporte hacen de **DYNAMITE BOXING**, el mejor juego del género que ha llegado a una consola de 32 *bits*. Esperemos que alguien lo traiga... y pronto.

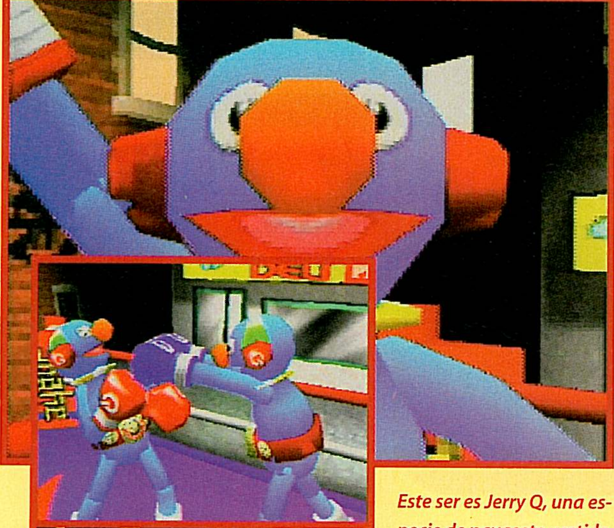
THE SCOPE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VICTOR I.E.
PROGRAMADOR	VICTOR I.E.



NAMITE BOXING



*Este ser es Jerry Q, una especie de payasete vestido con el pijama de los domingos de **Doc**, que aparecerá una vez conseguido el título mundial de boxeo.*

Trainer Mode





Además de Jerry Q y los campeones de cada categoría derrotados que podremos elegir en el modo *Exhibition*, se nos mostrará una combinación de teclas que nos abrirá el paso a un nuevo modo de juego, el *Trainer Mode*. En este modo haremos el papel del entrenador del boxeador, y antes de cada combate deberemos entrenarlo y prepararle para combate, así como darle las pertinentes instrucciones antes de cada asalto e incluso durante el combate. Como podéis ver las instrucciones están en japonés, y no sabemos con seguridad qué es lo que podemos decirle a nuestro boxeador.





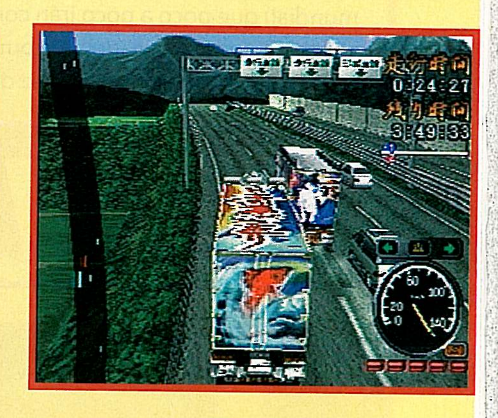
Traspasando sin ninguna vergüenza la fina línea que separa el buen gusto del horterismo más recalcitrante, Art Truck Battle nos invita a degustar uno de los platos más originales y pintorescos que la buena mesa japonesa pueda ofrecernos. Todo un esperpento sobre ruedas.





Para los amantes de las rarezas niponas, **Art Truck Battle** para ***PlayStation*** de la compañía HUMAN puede ser una auténtica tentación. Para empezar, su inusual tema de inspiración, las carreras con camiones de transporte de mercancías, ha sido llevado a la práctica con tanta vistosidad y es tan sumamente original en su planteamiento que será difícil que nadie se sienta sorprendido. Con cosas que te harán llorar de la risa como las peleas de bares, aberraciones estéticas en los vehículos que dejan muy atrás a las del gremio del volante hispano o al mismísimo **Paco Clavel**, melodías tipo **José Vélez** o **Camilo Sesto** pero en versión japonesa, historias de amor, persecuciones policiales con decenas de coches patrulla y otros cientos de singulares elementos hacen de **Art Truck Battle** una experiencia casi inenarrable. Aunque lo que es la parte de juego en sí pueda parecer un tanto elemental, también tiene su miga y acaba por enganchar cuando van apareciendo rivales de cierto peso. Como hay muchas formas de entretenerse, para que demos rienda suelta a nuestra imaginación encontraremos nuestro propio taller de diseño con las herramientas más variadas y los accesorios más esperpénticos que hayáis podido ver. Con esto y un curioso modo historia, otro de escenarios, una opción para dos jugadores y unos cuantos recorridos se acaba la oferta de este impactante juego para almas camioneras. No es la octava maravilla, pero si la quinta esencia de horterismo motorizado y, para más de uno que yo me sé, la Biblia sobre ruedas.





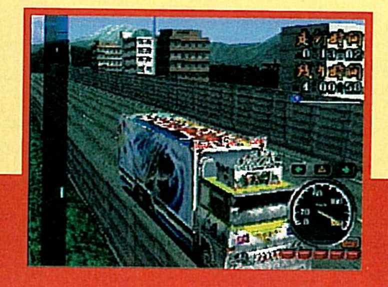
ART TRUCK BATTLE

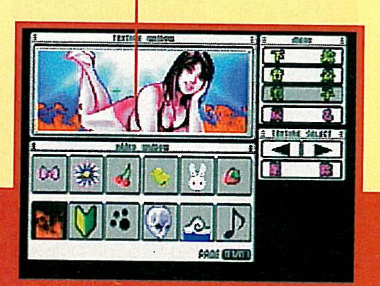
DE LUCAR

SUPER Information

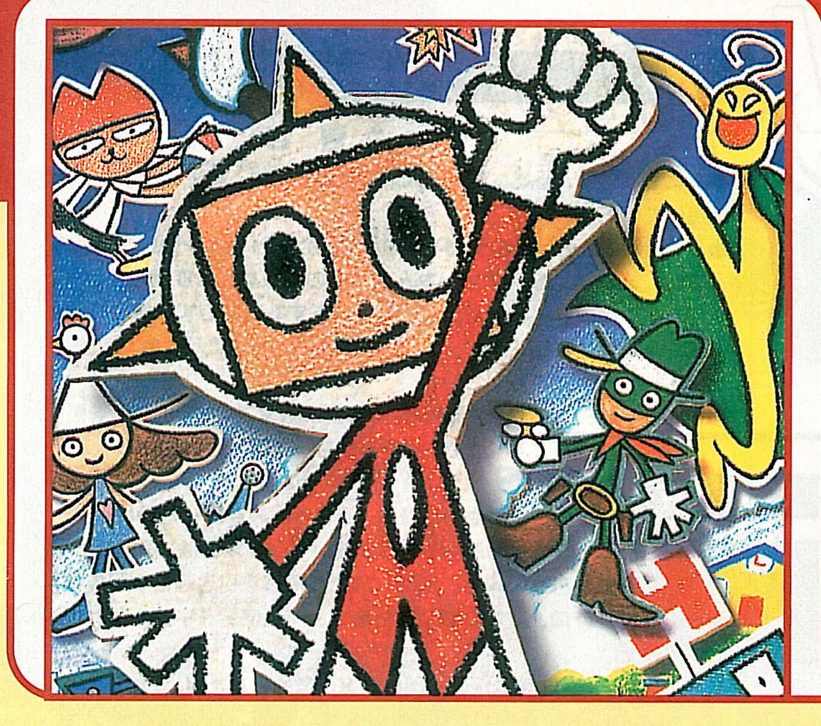
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN



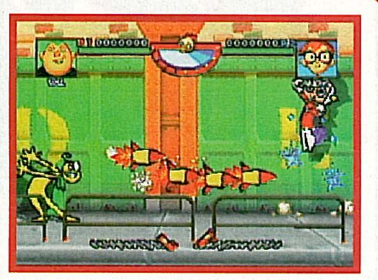




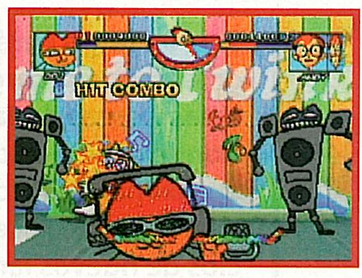
Si las carcajadas te lo permiten, podrás crear tus propios diseños. Es difícil alcanzar los niveles de terrorismo estético de estos nipones, pero inténtalo. Es muy divertido.

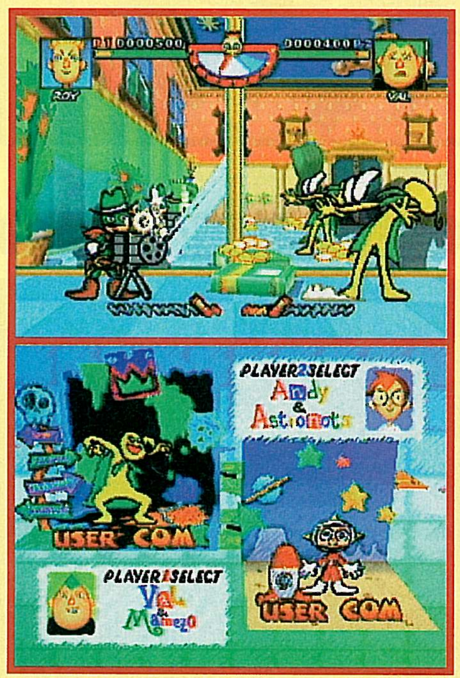












La división de KONAMI en **Kobe** firma el más extraño y peculiar título de ***Nintendo 64*** aparecido hasta el momento. Con un entorno gráfico semejante al de Parappa The Rapper de ***PSX***, **RakugaKids** es un *beat´em-up* en el que se ha utilizado el potencial tridimensional de ***N64*** para dar profundidad a personajes y escenarios de apariencia *2D*. INTERPLAY ya intentó algo parecido en **Clayfighter 63 1/3**, pero con inferiores resultados. Curiosamente, tanto los protagonistas de **RakugaKids** como los lugares donde combaten parecen haber sido pintados con ceras y lápices de colores, recordando mucho al Yoshi´s Island de ***Snes***. KCEK ha dado vida a un simpático teatrillo de papel, en el que unos monigotes prodigiosamente animados se saltan los dientes a base de *combos* y llaves especiales, todo ello amenizado con la mejor música jamás escuchada en ***N64***. Quizá el peculiar entorno gráfico de **RakugaKids** dejó un montón de memoria libre en el cartucho, que KCEK ha dedicado al aspecto sonoro. Colorista y cómico como pocos, **RakugaKids** posee los suficientes ingredientes como para llamar la atención de los fans de la lucha. Por desgracia, no parece que KONAMI quiera lanzar el juego fuera de **Japón**. **NEMESIS**



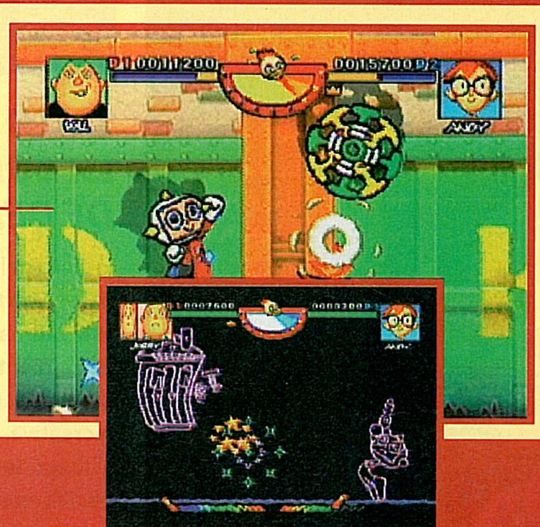


RAKUGAKIDS

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE-KOBE

Abajo podéis ver una imagen del Drawing Mode, en el que el colorista universo de RakugaKids se transforma en una gigantesca pizarra donde combaten siluetas.



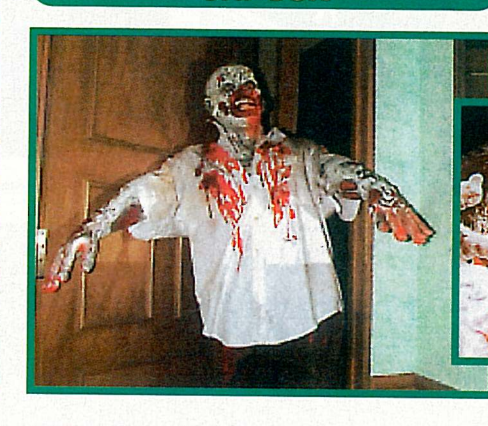




yellow flashes

Tras un largo paréntesis, regresamos a la carga con noticias frescas de **Japón**, donde a medida que van aproximándose los meses navideños se suceden anuncios de nuevos lanzamientos. Quién sabe si, para el año próximo, muchos de los títulos que aparecen en estas páginas llegarán a ser distribuidos en **Europa**. Ojalá lo fueran todos.





RESIDENT EVIL COBRA VIDA EN UN PARTICULAR TUNEL DEL TERROR

Bajo el nombre de **Biohazard Nightmare**, se ha abierto en la ciudad de **Osaka** un aterrador pasaje del terror basado en RESIDENT EVIL, en el que los acongojados visitantes se las tienen que ver con actores disfrazados de zombies, mutantes y demás fauna. Como podéis apreciar en las imágenes de arriba, la ambientación es prodigiosa.



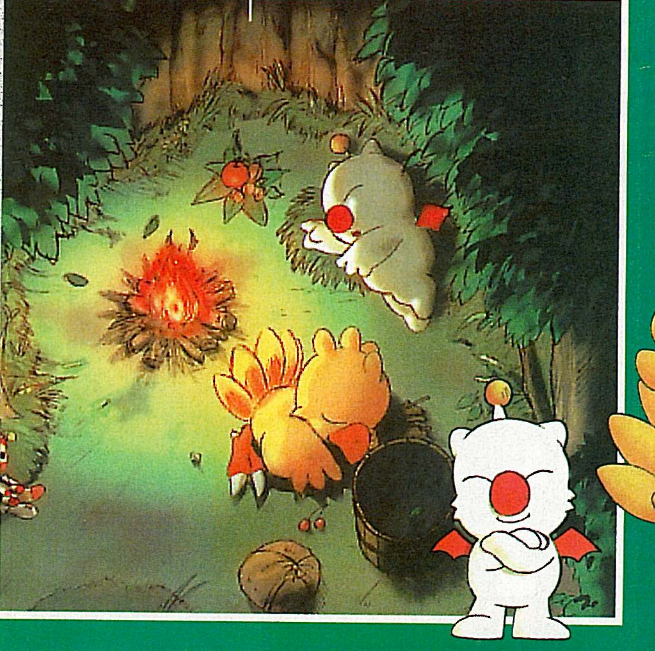


Aunque las primeras pantallas no aportan mucha luz sobre cómo será el juego, ya se pueden ver evidentes mejoras gráficas.

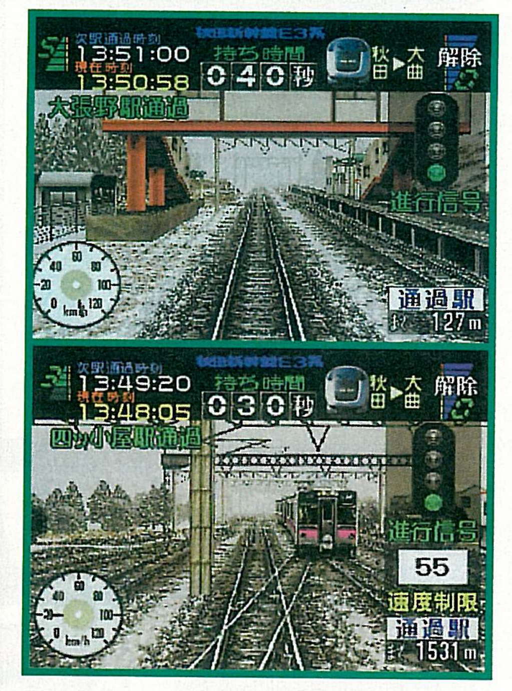
SQUARESOFT

NUESTRO VIEJO AMIGO EL CHOCOBO ATACA DE NUEVO

Uno de los títulos más vendidos de *PLAYSTATION* en **Japón** durante las pasadas navidades (superó de lejos el millón de unidades) va a tener su secuela. **CHOCOBO´S MYSTERIOUS DUNGEON ADVENTURES 2** será una de las apuestas más importantes de **SQUARE** para este invierno, junto a FFVIII y ANOTHER MIND. También trabajan a destajo en un *arcade* de conducción en el que, curiosamente, algunos de los vehículos serán nada menos que chocobos.



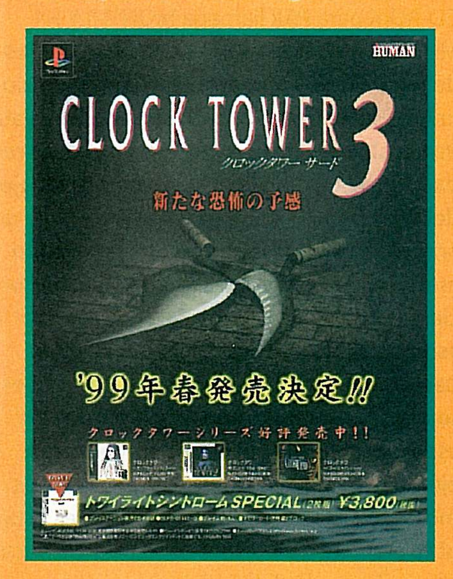




TAITO ULTIMA EN PSX LA CONTINUACION DE DENSYA DE GO!

El éxito del simulador de trenes de TAITO parece no tener fin. La compañía japonesa está ultimando, con vistas a la Navidad, el lanzamiento de **DENSYA DE GO! 2** para *PLAYSTATION*, adaptación directa de la secuela de recreativa. Como la primera entrega, junto al juego se pondrá a la venta un mando especial, en esta ocasión de color plateado.

Clock Tower 3. No podéis imaginaros el alegrón que nos ha entrado en el cuerpo al ver como HUMAN anunciaba en revistas japonesas el lanzamiento de una tercera entrega de las andanzas de nuestro amigo el tijeritas. Aterrador y contundente, el anuncio no avanza una fecha concreta, sólo un año: 1999. No podemos esperar a echarle el guante.



BREVES

Clasicos Disney. SEGA anuncia un nuevo volumen de SEGA AGES para *SATURN*, consistente en la recopilación de dos clásicos de *MD*: CASTLE OF ILLUSION y QUACKSHOT.

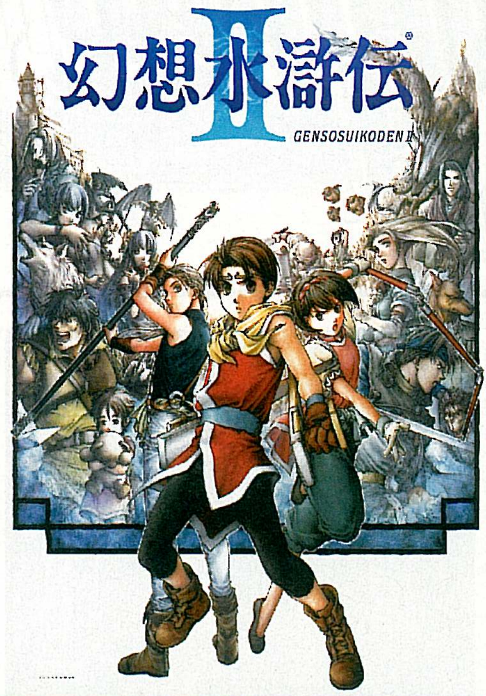
Goemon en PSX. Buena noticia: un nuevo GOEMON para *PLAYSTATION* está en ciernes. La mala noticia: lo están programando los «mantas» de KONAMI NAGOYA, los mismos del GOEMON y CASTLEVANIA de *GB*.

Más clásicos. CAPCOM ha adelantado el contenido del quinto y venidero CAPCOM GENERATIONS. Atentos: GUNSMOKE, COMMANDO y MERCS. Ya sólo quedan STRIDER y FINAL FIGHT para que la fiesta sea completa.

Namco y PSX. Próximos lanzamiento de NAMCO para *PSX*: un nuevo RIDGE RACER (con editor de pistas y modo *2 players* con *split screen*), SMASH COURT 2, TALES OF PHANTASIA (el de *SFC*) y... ¡ACE COMBAT 3!

KONAMI

PRIMERAS IMAGENES DEL ESPERADO GENSO SUIKODEN II



Otro que tiene secuela anunciada y a punto de llegar a las tiendas niponas es GENSO SUIKODEN (conocido como SUIKODEN a secas en occidente). Aunque KONAMI no ha adelantado mucha información sobre como será el juego o las novedades que presenta sobre su exitoso predecesor, en **Internet** y varias revistas japonesas ya se pueden ver diversas imágenes. Parece ser que permitirá controlar hasta seis luchadores en cada combate y que a nivel gráfico combinará en los escenarios elementos renderizados y otros confeccionados a mano. Aún no tiene fechas de lanzamiento para **EE. UU.** y **Europa**.







ENIX

STAR OCEAN THE SECOND STORY: DE SUPER FAMICOM A PSX

Y como no hay dos sin tres, concluimos con otra secuela, en esta ocasión la de uno de los *RPG* más recordados de ***SUPER FAMICOM***. **STAR OCEAN THE SECOND STORY** comienza 20 años después de donde concluyó la entrega para la máquina de NINTENDO (aparecida en 1996). Utilizando para los escenarios entornos prerrenderizados a la usanza FINAL FANTASY VII o SAGA FRONTIER, **THE SECOND STORY** es uno de los *RPG* más bonitos que han pasado por esta redacción en muchos meses. No es de extrañar que sea la principal apuesta de ENIX en ***PSX***, en espera del ansiado DRAGON QUEST VII (que verá la luz a principios del 99). Como curiosidad, junto a los dos CDs que componen **THE SECOND STORY** se regala un tercero, con una *demo* de ASTRONOKA, un juego de mascotas creado por los responsables de PET IN TV.





***STAR OCEAN THE SECOND STORY** permite elegir entre dos puntos de partida distintos, posee sonido Surround y es uno de los pocos compatibles con Dual Shock.*

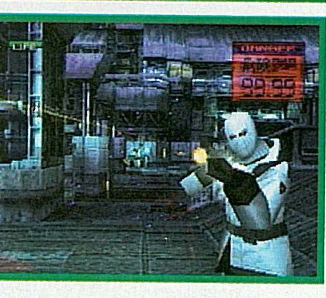
METAL GEAR SOLID

KONAMI YA TIENE A PUNTO EL MEJOR JUEGO DEL AÑO

Gracias a una nueva publicación mensual en CD-ROM para **PSX** llamada MONTHLY FAMITSU WAVE, hemos tenido la oportunidad de jugar las dos primeras fases del impresionante **METAL GEAR SOLID**. Después de ver esta *demo*, algunos de los componentes de la redacción ya tachamos el juego como el mejor del año. Tal y como se dió a conocer hace un año, el sistema de juego resulta un híbrido entre TOMB RAIDER y RESIDENT EVIL, aunque con ciertos toques de estrategia y un realismo asombroso. El *engine* creado por KONAMI para poner todos los gráficos en pantalla es sorprendentemente superior en todos los aspectos al de juegos similares, como por ejemplo TOMB RAIDER II. El mes que viene os mostraremos con todo lujo de detalles esta obra maestra de KONAMI, que pondrá boca abajo el mundo del videojuego. **DOC**



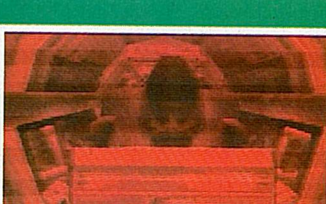

*En este breve acercamiento a **METAL GEAR SOLID**, hemos comprobado que tiene todas las posibilidades de convertirse en el mejor y más completo juego del año.*




*Esto que veis arriba es el Premium Pack de **METAL GEAR SOLID** que KONAMI pondrá a la venta en **Japón** a partir del 3 de Septiembre. El pack incluye un libro de ilustraciones, la banda sonora de los METAL GEAR de **MSX**, una chapa de identificación...*

Intro

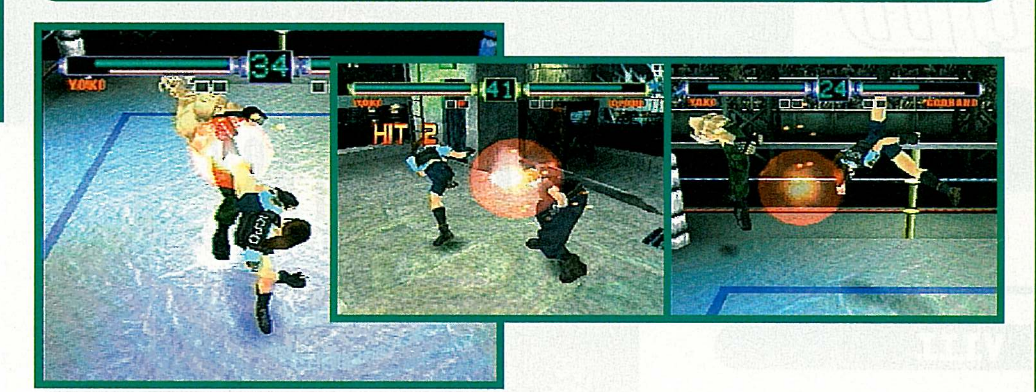








Estas son algunas de las impresionantes secuencias que podremos ver durante el juego. En vez de utilizar las típicas imagenes en *FMV*, KONAMI ha preferido crear estas secuencias con la simple ayuda del *hardware* de **PLAYSTATION** y con una infinidad de efectos como deformaciones o un sorprendente *blur*, que hace las veces de *anti-aliasing*.



NAMCO, SQUARE Y DREAM FACTORY SORPRENDEN CON LA CONVERSION DE SU INCREIBLE COIN-OP

Oficialmente nada se sabía sobre una conversión a **PLAYSTATION** de esta increíble recreativa fruto de la unión entre NAMCO, SQUARE y DREAM FACTORY (creadores de TOBAL Nº1 y TOBAL 2). De ahí lo de sorpresa, ya que esta *demo* jugable que consta de tres personajes y tres escenarios nos llegó sin previo aviso junto a la *demo* de FFVIII, en el CD llamado SQUARE'S PREVIEW 3 que venía con BRAVE FENCER MUSASHIDEN. Tras una increíble *intro*, comparable a la de TEKKEN 3, se nos dará la posibilidad de seleccionar a tres personajes diferentes (Godhand, Cloud Strife y Yoyo Yoko) y de jugar en uno de los tres modos seleccionables (*Arcade, Infinity Battle* y *Running Battle*). Técnicamente el juego es ligeramente inferior a la **COIN-OP**, ya que ésta funcionaba sobre una placa **SYSTEM 12** (al igual que TEKKEN 3), y en este caso las diferencias se hacen más notables, ya que la recreativa de **EHRGEIZ** explota aún más si cabe el *hardware* del **SYSTEM 12**, debido a lo extenso de sus escenarios y a su increíble detalle. Aun así, es casi idéntica a la recreativa.

DOC







En la demo de EHRGEIZ que acompaña a BRAVE FENCER MUSASHIDEN podemos encontrar hasta la suave intro de la que hace gala.



Nuevos Modos

Aún no sabemos si la versión final de EHRGEIZ contendrá estos dos nuevos modos de juego. El primero de ellos es el *Infinity Battle*, en el que lucharemos con el personaje que seleccionemos contra los otros tres continuamente, hasta que nuestra energía se agote completamente. En el otro modo, llamado *Running Battle Mode*, deberemos dar un cierto número de vueltas a un circuito antes que nuestro oponente, pudiendo impedir su victoria a golpes o con la ayuda de ciertos *items*.





Ambos juegos llegarán a Europa el año que viene

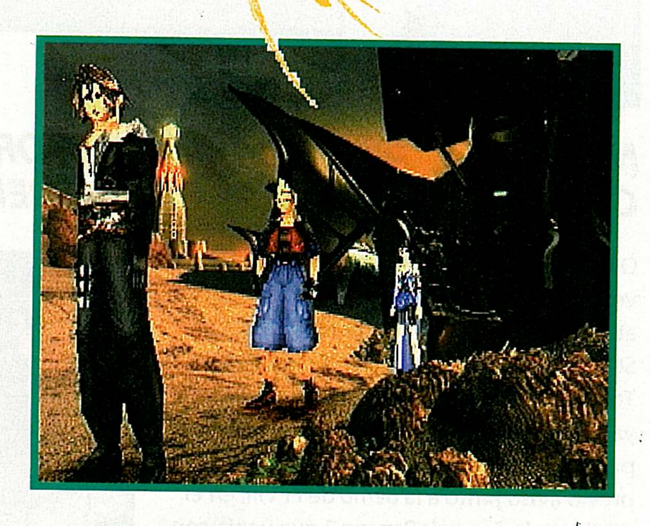




FINAL FANTASY VIII

PRIMER CONTACTO CON EL OCTAVO CAPITULO DE LA GRAN SAGA DE SQUARE

Por fin he podido experimentar las nuevas sensaciones y emociones de un nuevo capítulo de la saga mágica de SQUARESOFT. Gracias al disco de *previews* incluido con la versión japonesa de BRAVE FENCER MUSASHIDEN (otra genialidad de SQUARE), he sentido de nuevo el contacto con lo divino, aunque desgraciadamente esta *demo* jugable de **FFVIII** tan sólo dura poco más de cuarenta minutos, ¡pero vaya cuarenta minutos! Todo comienza con una impresionante *intro CG* con el logo de **FINAL FANTASY VIII** como cabecera, que dará paso a un escuadrón de embarcaciones, una de ellas comandada por *Squall Leonhart* que ante nuestros atónitos ojos despliega un mapa con la posición del desembarque en el puerto de la ciudad de Doru, que está siendo atacado por las fuerzas de *Garubadia*. Mientras tanto la batuta mágica de **Nobuo Uematsu** comienza a dirigir otra pieza musical de esas que ponen la carne de gallina y reproducida íntegramente por el *chip* de sonido de ***PSX***. La imagen de *Squall* aparece una vez más ante nosotros, más desafiante que nunca. Comienza el acercamiento a la costa con escenas que dejan en ridículo a la mejor de las súper producciones. La nave de *Squall* ameriza en la playa y las imágenes *CG* se fusionan con los gráficos prerrenderizados del juego. Junto a *Squall* aparecen *Zell* y *Rinoa*, una bella mujer que no articula palabra en toda la *demo*. Un ceremonioso personaje llamado *Seifer,* engalanado con una capa blanca (o Saipha según se puede deducir del japonés), entra en escena y comanda (no aparece en los combates) la expedición de los tres protagonistas. La calidad gráfica es algo superior en los escenarios, con menor número de tramas y mejor *scroll*, pero donde se notan realmente los cambios es en los personajes, que abandonan el *look Super Deformed* de anteriores capítulos,





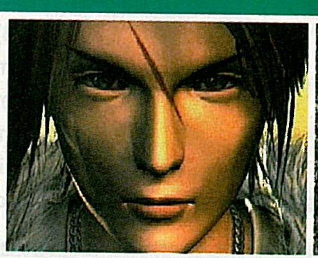


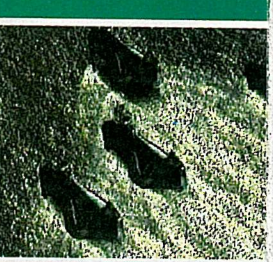












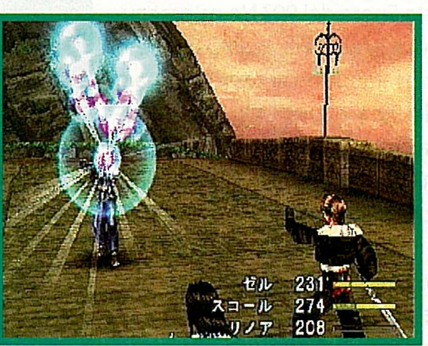
mostrándose más estilizados, con dimensiones normales y representados totalmente con texturas en lugar del *Gouraud Shading* de FF-VII. Personalmente este cambio no lo considero ni positivo ni negativo, tan sólo una evolución en la serie que posiblemente volverá a cambiar en FFIX. Digo esto porque muchas revistas occidentales están lanzando a los cuatro vientos que por fin se ha cambiado el *look* de la saga y que los gráficos del FFVII eran infantiles. Como se suele decir, no está hecha la miel para... Los gráficos y todo lo que rodea a FINAL FANTASY VII es una maravilla, y teniendo en cuenta que cada capítulo es un universo diferente, sobran este tipo de estúpidas comparaciones. Sigamos. En esta *demo* no es posible acceder al menú o subir de nivel de experiencia (tan sólo deja activar o desactivar el *Dual Shock*), por lo que tendremos que dosificar nuestra energía y luchar sólo cuando sea necesario. En los primeros combates podremos comprobar la gran utilidad del comando *Draw* para captar y utilizar la magia del enemigo (algo así como los *enemy skills* o habilidades enemigo del FFVII) y la espectacular magia de invocación o *Guardian Force* del clásico *Leviathan*, tan utilizado en la saga y su sorprendente efecto de agua acompañado del factor *Dual Shock*. Tras avanzar un poquito visité una bonita plaza habitada por un perro excelentemente animado, luché contra un enemigo más poderoso, llegué hasta la torre del satélite y volví a caer ante el embrujo de SQUARE con una secuencia *CG* en la torre. Entonces comenzó la cuenta atrás




Los nuevos Combates. Los enfrentamientos de este nuevo capítulo son muy parecidos a los de FINAL FANTASY VII, aunque se han introducido mejoras como un mayor número de melodías durante los mismos, realistas animaciones para la muerte de enemigos y protagonistas, la posibilidad de duplicar el daño producido si presionamos en el momento adecuado R1 en nuestros ataques y la aparición del comando *Draw* que nos permitirá captar y utilizar la magia de los enemigos.







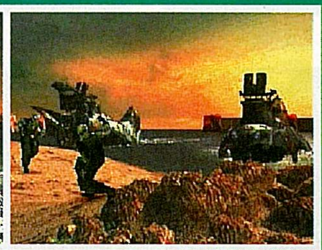
Dos de las novedades más importantes de Final Fantasy VIII son la desaparición de los Magic Ponts (MP) y la posibilidad de captar magias del enemigo con el comando Draw. Durante los combates si elegimos esta opción tendremos dos alternativas, captar la magia del enemigo y lanzársela o captarla y almacenarla para un uso posterior. Es muy posible que en la versión final haya más variaciones.



El comando Draw






El misterioso e inquieto personaje de la capa blanca que responde al nombre de Seifer se encargará de conducir los pasos de los tres protagonistas en esta demo (suponemos que también en el comienzo de la versión final), hasta la estación de satélites de Doru.

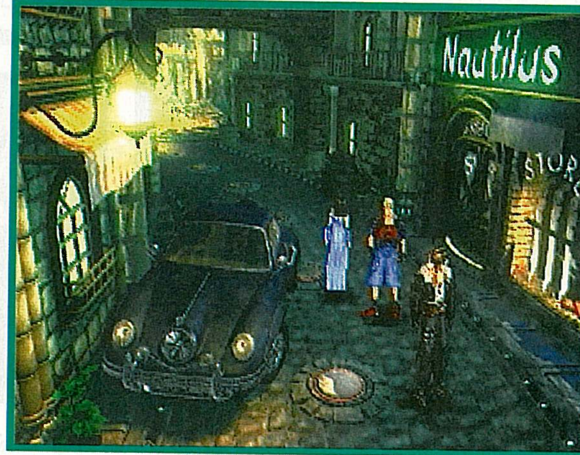
yellow flashes





En esta pequeña plaza seremos testigos de la pequeña revolución gráfica de Final Fantasy VIII, con escenarios prerrenderizados de mayor calidad y personajes adornados con texturas.

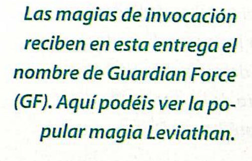
de los quince minutos. Como plato fuerte me quedaba por descubrir un resistente enemigo en forma de araña mecánica que me persiguió por toda la ciudad de Doru y que tras enfrentarme a ella tres veces dio comienzo la sobresaliente secuencia final, fundida con los créditos, que cuando la veáis os obligará a frotaros los ojos un millar de veces. Y como despedida, la frase que nos indica la aparición del juego en **Japón** para invierno. ¿Querrá decir esto que volverá a demorar su salida en **Japón** hasta Enero del 99? No os preocupéis porque lo que sí es seguro es que lo tendremos traducido al castellano para Otoño del 99. Y esto es todo lo que puedo contaros de la *demo* incluida en Brave Fencer Musashiden del prometedor octavo capítulo de Final Fantasy. Todavía quedan muchas cosas por descubrir de **FFVIII**, algunas de ellas guardadas celosamente por **Hironobu Sakaguchi** (productor ejecutivo), **Yoshinori Kitase** (director), **Shinji Hashimoto** (productor), **Tetsuya Nomura** (diseñador de personajes) o **Nobuo Uematsu** (compositor musical). Antes de despedirme, y para que le deis vueltas a vuestra activa cabezota, os citaré algunas de las claves a seguir en **FFVIII**: una escuela militar llamada Garden, un grupo de élite llamado Se-



Esta tranquila avenida sirve de muestra para contaros que controlaremos a todos los personajes del juego a la vez en los escenarios.

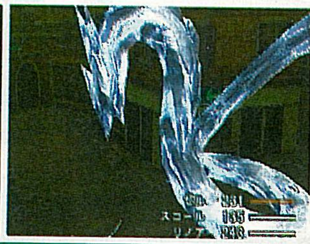








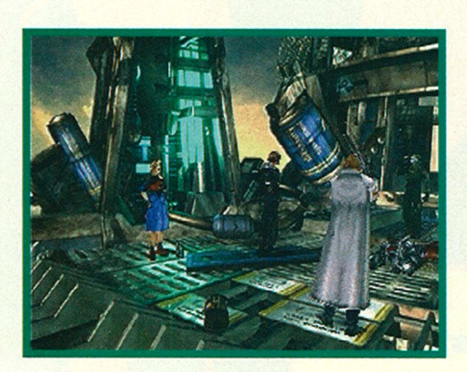


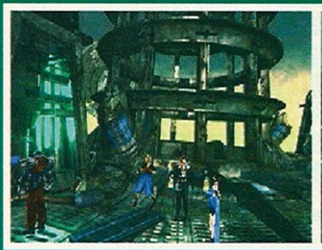






Las magias de invocación reciben en esta entrega el nombre de Guardian Force (GF). Aquí podéis ver la popular magia Leviathan.



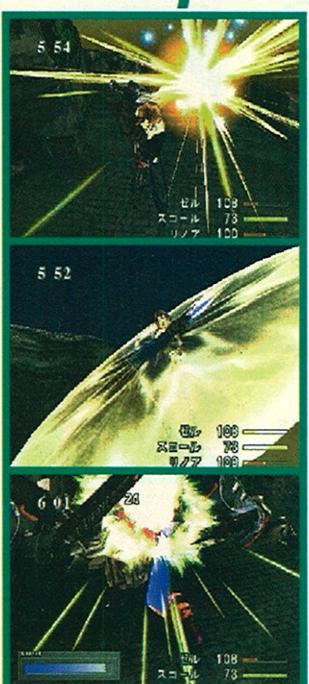






El final En la *demo* de **FFVIII**, una vez visitada la gigantesca antena del satélite, tendremos quince minutos para abandonar la isla. La cosa no va a ser fácil, porque el ahora malvado *Wedge* activará una gigantesca araña mecánica que nos perseguirá hasta el mismísimo infierno. Nos tocará volver corriendo a nuestra embarcación intentando coincidir lo menos posible con la araña de marras. Tras tres o cuatro combates contra ella tendrá lugar la brillante secuencia *CG* que dará paso a los créditos y al final de la *demo*. ¿Seremos capaces de esperar tanto tiempo?

Desperation Moves



Squall



Zell

En FFVIII se han incluido movimientos especiales como los *Limit Skills* de FFVII. Estos *Desperation Moves* se podrán activar cuando estemos por debajo de los 100 *Hit Points*. Aparecerá una segunda opción junto al comando *Attack*, y darán paso a un brutal ataque por parte del personaje. El *Desperation Move* de *Squall* se puede potenciar pulsando en el momento adecuado R1 sobre la barra de energía *Limit*.

eD, el joven *Squall Leonhart* como lobo solitario (muy al estilo *Cloud*), Laguna Loire como antiguo miembro de Garden y actual periodista, un personaje femenino, un posible triángulo amoroso, dos mundos paralelos y como tema central, así lo indica el logo, el amor. Os mantendré informados. **THE ELF VIII**



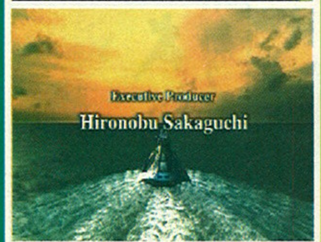




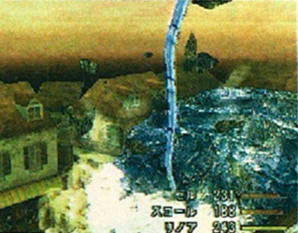


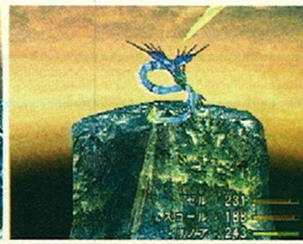


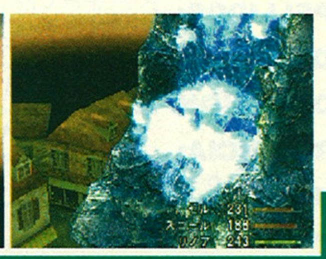














sorteamos 10 ju
firmados por los creadores





namco

concurso Tekken 3

Sony C.E. y Super Juegos te invitan a participar en este impresionante concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 15 de Octubre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO TEKKEN 3".

■ PREMIOS

❶ 3 LOTES DE 1 PLAYSTATION, 1 TEKKEN 3 FIRMADO, 1 DUAL SHOCK, 1 MOCHILA, 1 CAMISETA DE TEKKEN 3 Y TATUAJES DE TEKKEN 3.

❷ 7 LOTES DE 1 TEKKEN 3 FIRMADO, 1 DUAL SHOCK, 1 MOCHILA, 1 CAMISETA DE TEKKEN 3 Y TATUAJES.

❸ 20 LOTES DE 1 MOCHILA, 1 CAMISETA DE TEKKEN 3 Y TATUAJES.









NOMBRE: BRAHIM

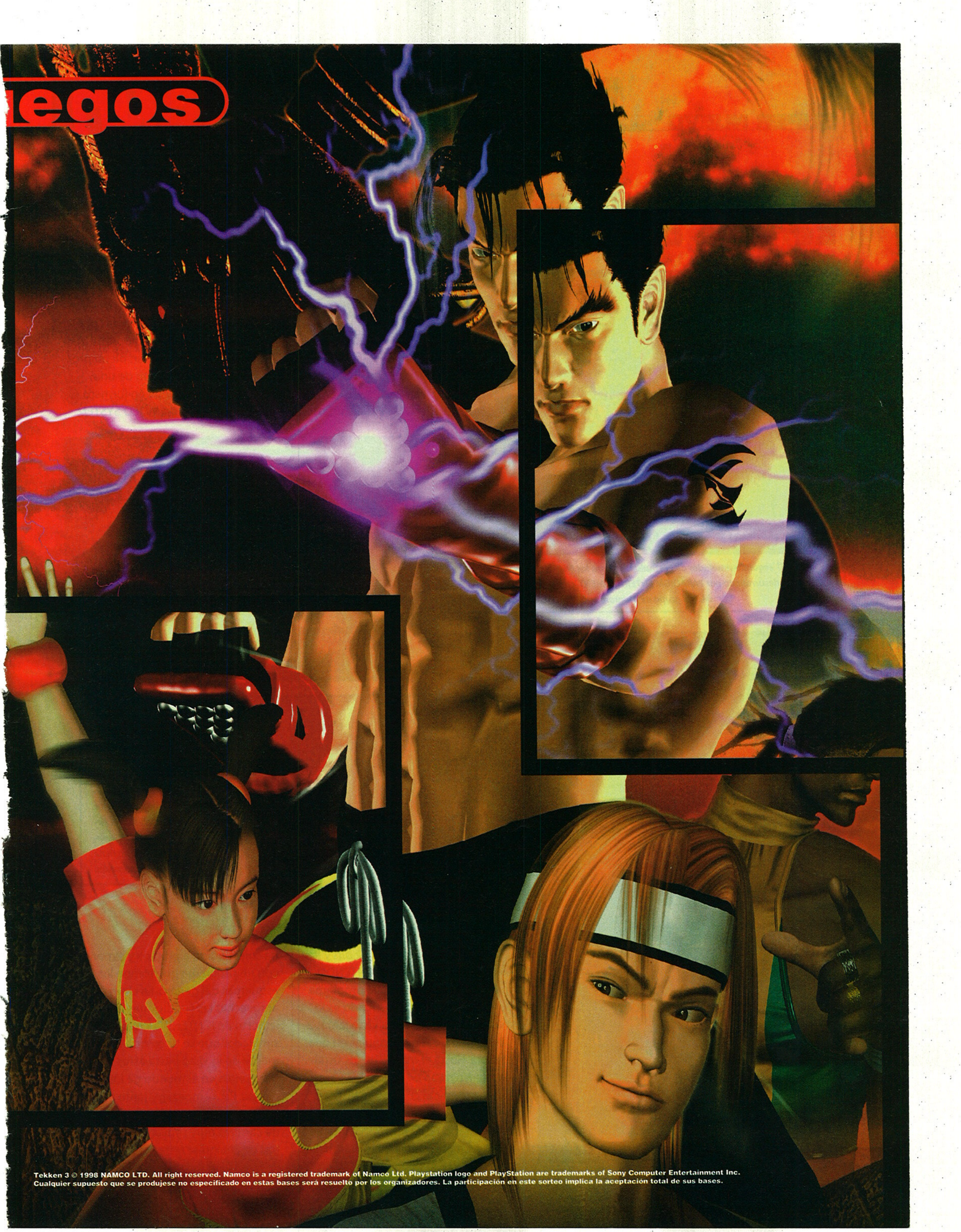
APELLIDOS: RAGALA RODRÍGUEZ

DOMICILIO: PASAJE ARANZAZU Nº2 7ºC

POBLACION: MALAGA

PROVINCIA: MALAGA

C.P.: 29010 TEL.: 952308833 EDAD: 16



egos

F1 WORLD GRAND PRIX

VIDEO SYSTEM
PARADIGM ENT.
96 MEGAS
EE.UU.

La fórmula más sencilla del éxito.



*El segundo simulador de **Fórmula Uno** para los 64 bits de NINTENDO ha sido desarrollado por PARADIGM ENTERTAINMENT, creadores del PILOTWINGS 64, y el grupo de programación japonés VIDEO SYSTEM.*





*El trabajo en el apartado gráfico se pone de manifiesto tanto en el diseño de los coches como en el entorno que rodea los circuitos. El circuito de **Mónaco** no tiene comparación.*

RETRANSMISION



El programa ofrece la opción de poder seguir una carrera de forma similar a lo que se ofrece en una retransmisión televisiva. El resultado es espectacular, especialmente si el entorno que rodea al circuito acompaña.

La diferencia entre los 32 *bits* y los 64 de la consola de NINTENDO quedan claras en el nuevo programa de VIDEO SYSTEM. El resultado es lo más parecido que se ha visto jamás a pilotar uno de estos fórmulas en una consola. Hasta el momento los usuarios de ***NINTENDO 64*** sólo habían tenido un programa con el que disfrutar de la **Fórmula Uno** (F1 POLE POSITION 64). El citado título mostraba algunas características interesantes aunque, básicamente, no aportaba grandes novedades con respecto a simuladores de ***PLAYSTATION*** como las dos versiones de F1 realizadas por PSYGNOSIS. Cuando esta compañía está en pleno proceso de creación de una nueva entrega en formato ***NINTENDO 64***, VIDEO SYSTEM ha sorprendido a propios y extraños con un programa que rompe los esquemas del género. La clave es aprovechar las condiciones del soporte de NINTENDO, creando un simulador que se diferencia claramente de lo visto hasta estos momentos en el mundo de los videojuegos. Para empezar, y junto a una breve *intro*, aparecen unas imágenes de carreras muy similares a las ofrecidas en cualquier retransmisión

DOS JUGADORES *Como suele ser usual en este tipo de simuladores, se incluye una opción para dos jugadores simultáneos. En la misma, se puede utilizar la división vertical u horizontal de la pantalla. En ambos casos el resultado es similar.*



deportiva. Esta circunstancia no tendría nada de especial si al coger los mandos de cualquier coche no comprobáramos que son imágenes sacadas del propio juego, concretamente de una cámara especial denominada como televisión. La sorpresa aumenta cuando vemos que las restantes perspectivas ofrecidas tienen un elevadísimo nivel, reproduciendo de una forma fiel los coches y pilotos pertenecientes a las escuderías reales que forman el circo de la **Fórmula Uno**. El apartado gráfico se completa con unos entornos excepcionales, sin ninguna duda los mejores que hemos visto en un simulador de este género. Si a todo esto le unimos un correcto control y una considerable gama de opciones, se obtiene el primer simulador de **Fórmula Uno** capaz de marcar una barrera considerable entre los 32 y los 64 *bits*. PSYGNOSIS deberá ponerse «las pilas» si quiere trasladar el éxito de su saga hasta ***N64***.

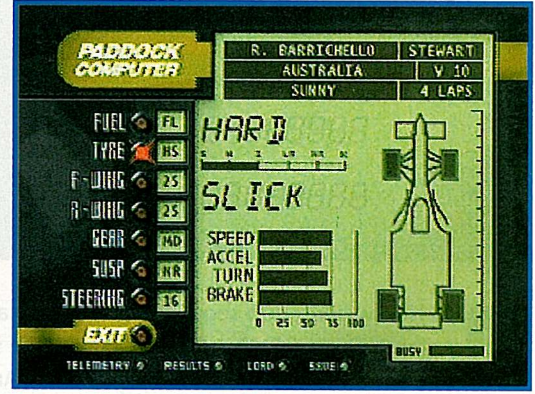
CHIP & CE





*VIDEO SYSTEM demuestra su experiencia en los simuladores de **Fórmula Uno** con un juego que marca las diferencias entre **NINTENDO 64** y el resto de consolas. Gráficamente es difícil pedir más a un juego de estas características.*

F1 WGP demuestra la enorme capacidad de Nintendo 64









PILOTOS Y CIRCUITOS

Otro de los alicientes del programa es la consecución de la licencia oficial. Esta circunstancia les permite recoger tanto a los pilotos como a los circuitos reales.







1 *Las grandes figuras de la **Fórmula Uno** están presentes en este cartucho. Así, recoge a pilotos como **Michael Schumacher** o a otros como **Ueinz-Harald Frentzen**.*

2 *El trazado de los grandes premios que completan el campeonato del mundo también es respetado en este cartucho.*

3 *Pueden apreciarse los colores y diseños de cada escudería.*





DUKE NUKEM
TIME TO KILL

GT Interactive
N-SPACE
CD ROM
Reino Unido

Lara ya tiene pareja para jugar



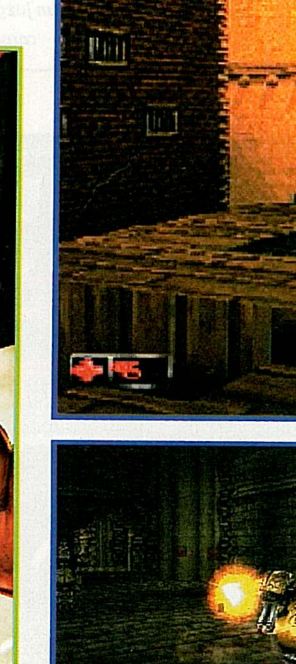
Aunque el ambiente, los motivos decorativos y los personajes deberían sernos muy familiares, seguro que esta nueva concepción de juego habrá despistado a más de uno. Si nos dan a elegir entre ellas, nosotros nos quedaríamos, sin dudarlo,con este nuevo look.

DUKE NUKEM, pensando seguramente en aquello de renovarse o morir, abandona en **DUKE NUKEM: TIME TO KILL** su formato más tradicional para adoptar las trazas y perspectivas de juegos como TOMB RAIDER o TENCHU. Con este radical y sorprendente cambio, el clásico de GT INTERACTIVE gana muchísimos enteros en materia gráfica y, lejos de lo que un pesimista pudiera pensar, sin perder un sólo ápice de su antológica jugabilidad. Aunque los personajes, los ambientes y algunos aspectos de la mecánica han sufrido un aparatoso lavado de cara, **DUKE NUKEM: TIME TO KILL** se mantiene fiel al concepto de juego de los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva. Acción salvaje y cruenta, algunas notas de humor negro, sexo a medias tintas y abundante *ketchup*, siguen siendo las pautas principales aunque ahora, por las nuevas posibilidades que permite este formato, se han aumentado los elementos típicos de las aventuras. Resortes, escaleras, superficies acuáticas, plataformas móviles y un sinfín de estructuras que requieren habilidad y precisión en el manejo del personaje, nos obligarán a hacer de Lara Croft durante muchos momentos de cada fase. Para que nada falte, tam-







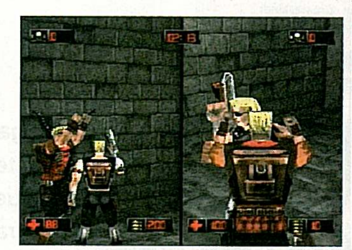


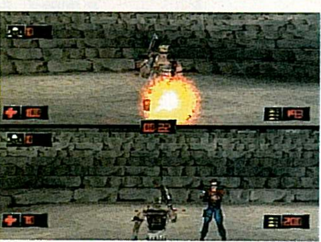


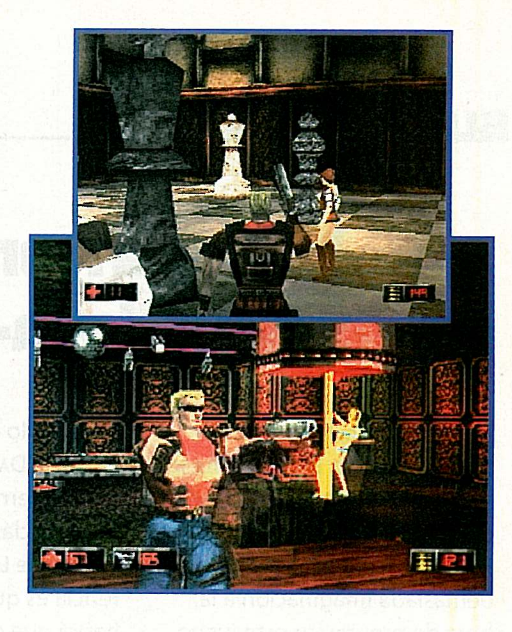
El doble de chulo

Lo mejor que hemos visto en muchísimo tiempo. Hasta hoy hemos tenido que soportar la monserga de los «peceros» sobre lo bueno y bonito que resultan este tipo de juegos cuando participan varios jugadores. Bien, pues aquí hallaréis la respuesta a vuestras plegarías y algo que restregarles por la cara a los «pesaos» del PC.



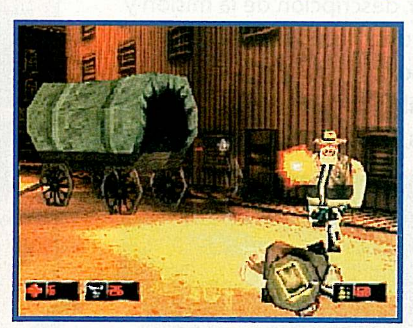


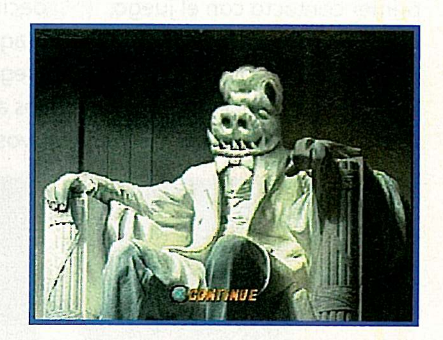






Duke Nukem: Time to Kill puede convertirse en uno de los mejores juegos del año

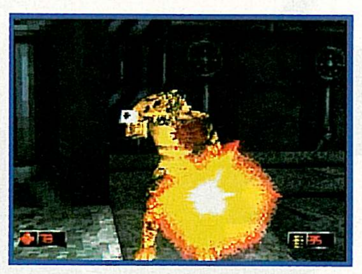














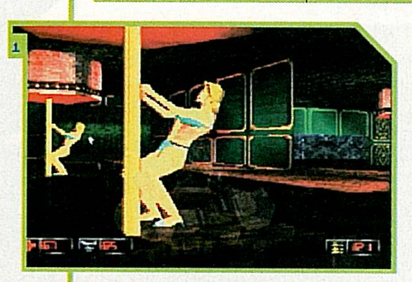
Nuestro compañero ***The Punisher****, tras las vacaciones allende los mares, ha vuelto bastante más delgado y agresivo. En cuanto te descuidas, ya te tiene encañonado por la espalda con su recortada. Mucho ojo con él.*

bién se ha incorporado una perspectiva para disparar, similar a la de la mirilla de GoldenEye pero con menos *zoom*, tremendamente manejable y precisa. Como es imposible contar todo lo bueno de **Duke Nukem: Time to Kill** en estas dos páginas, concluiremos con que también tiene un extraordinario modo para dos jugadores simultáneos, divertidísimas fases de *bonus* y unos cuantos jefes finales que os quitarán hasta las ganas de respirar.

De Lucar

Sexo... ¿qué es sexo?

Cansados, seguramente, de la mojigatería reinante en el mundo de los videojuegos, los programadores han decidido reírse y hacernos reír con su curiosa visión del candente tema del sexo. La verdad es que son cuatro cosas sueltas y bastante inocentonas, pero al verlas es casi inevitable que se nos escapen las carcajadas.







1 Las danzarinas del Pub «Top-Legs» interpretan su famosa versión libre de la canción «Amores de Barra».
2 Una hermosa instantánea de la ovejita Dolly clonándose a la antigua y por las bravas.
3 Madame Fusta nos muestra el aspecto de su lecho tras las visita de Duke «El pistolón». Las muescas de la pared indican el número de duelos.

BUCK BUMBLE

Nace el primer Eco-Shoot'em-up

UBI SOFT
ARGONAUT
64 MEGAS
EE. UU.

Simpático, lo que se dice simpático, **Buck Bumble** lo es y mucho, pero es justo reconocer que la gente de ARGONAUT no le ha echado demasiada imaginación a la hora de programar este juego... ¿o quizá sí? **Buck Bumble** parece un juego especialmente original, sobre todo cuando uno aún no ha jugado con él, pero tras el primer contacto con el juego, uno se da cuenta que lo que realmente se esconde bajo su inocente apariencia es un más que crudo *shoot'em-up* al más puro estilo de títulos como Independence Day, los Ace Combat o, por movernos por otros sistemas, los clásicos X-Wing y Tie Fighter de LUCAS ARTS. La diferencia es que en esta ocasión habrá que dejar aparcado nuestro vehículo para controlar a una inocente avispa. Mientras, el resto permanece igual que en cualquier otro *shoot'em-up*, es decir, descripción de la misión y ataque a los objetivos fijados. El juego engloba ciertos elementos algo complejos y nada intuitivos, por lo que el tutorial será un lugar de paso obligado durante el primer contacto. Aunque aún está en fase de preparación, es seguro que contará con veinte niveles, infinidad de secretos y un prometedor modo para cuatro jugadores. **J. C. MAYERICK**



Misiones



1 *Una breve secuencia ofrece todos los detalles acerca de los objetivos de la siguiente misión.*



2 *Ahora ya sólo queda localizar un objetivo de envergadura... como la nariz de **Nemesis**.*



Selección de armas, radar, barras de energía y una aparatosa mirilla. Son los ingredientes típicos de cualquier shoot'em-up que se precie. Lo único que difiere es la apariencia exterior.

*Las grandes esperanzas de los programadores de ARGONAUT para este año están depositadas sobre este simpático personaje. Sólo falta que **Buck Bumble** responda a las expectativas.*

Vistas



1 *Esta es la vista más útil, ya que ofrece un mayor campo de visión... y tiempo de reacción.*



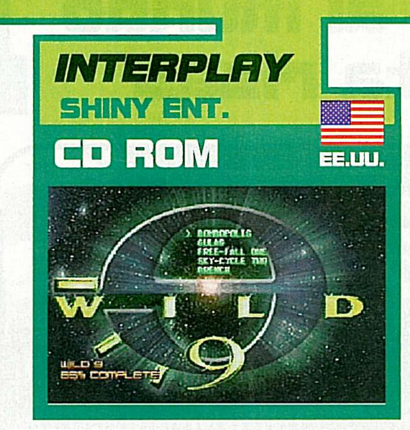
2 *Hay dos vistas más en primera persona, aunque una de ellas superpone a Buck en pantalla.*



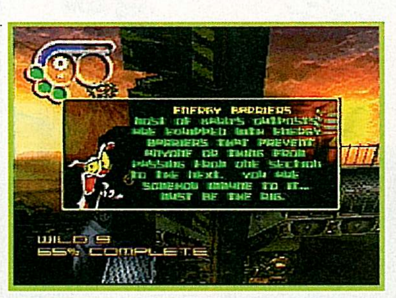
WILD 9

Otro plataformas «made in» Shiny

INTERPLAY
SHINY ENT.
CD ROM
EE.UU.



Manteniendo la línea que les caracteriza, SHINY vuelve a diseñar un nuevo *arcade* de plataformas en el que los excesos están a la orden del día. Como se puede observar por las pantallas que acompañan al texto, **WILD 9** se encuentra apenas en un 65% de su desarrollo, pero los cinco niveles disponibles apuntan ya ciertas notas curiosas. Por ejemplo, que se parece mucho al clásico EARTHWORM JIM, tanto en el concepto del juego como en el tipo de efectos de sonido utilizados. Los gráficos, además, demuestran el buen dominio que SHINY mantiene sobre el *hardware* de **PLAYSTATION**, y que ya demostró con su también extraño MDK. Tendrá trece niveles en los que abundará ante todo la variedad, y cuyos desarrollos serán diferentes entre sí. J. C. MAYERICK











CONSEJOS Las acciones que puede llevar a cabo el personaje protagonista no son precisamente intuitivas, por ello será necesario recurrir a los consejos que sus programadores han «encerrado» en cajas. El movimiento más curioso será también el más utilizado, con un rayo en plan CAZAFANTASMAS.





Shiny vuelve a crear un alocado plataformas





Efectos gráficos





1 *El personaje protagonista lanza un «inocente» misil contra el enemigo.*

2 *Un impresionante efecto que nos dejará fuera de juego durante unos segundos.*

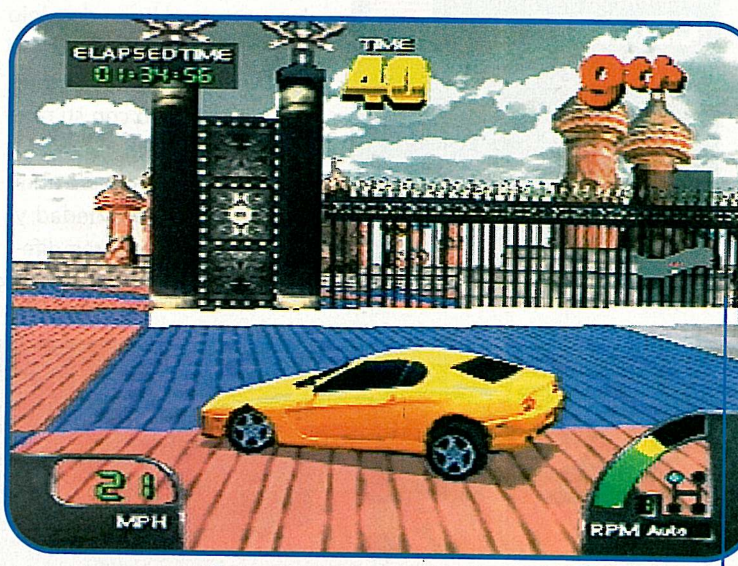
PlayStation • Plataformas

SUPER NUEVO

CRUIS'N WORLD

MIDWAY
MIDWAY
64 MEGAS
EE.UU.

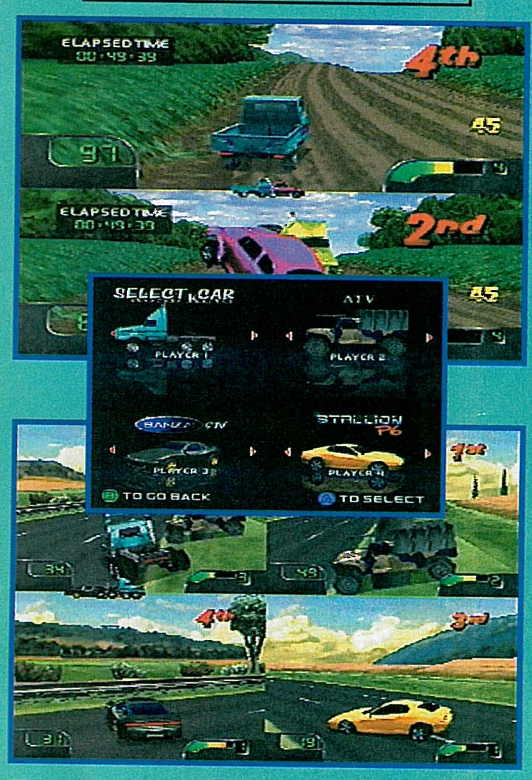
La vuelta al mundo en ochenta risas



Un alemán con menos luces que ***The Scope*** *después de una siesta veraniega con su perro Koko, se atrevió a aterrizar en la Plaza Roja moscovita. Nosotros no hemos llegado a tanto, pero sí hemos aparcado de esta guisa.*



Multiplayer



Para gozar de verdad y a lo bestia de esta maravilla de juego, la opción para varios jugadores es, sin duda, la vía más rápida.

Como recordaréis, Cruis'n USA era aquel juego de coches que nació casi al mismo tiempo que ***Nintendo 64***, pero que no llegó a **España** hasta hace pocos meses. Cuando aún estamos preguntándonos el por qué de tan enorme retraso, llega **Cruis'n World**, la secuela para esta consola de la segunda parte de la recreativa que no pudimos ver en **España** aunque, según parece, era bastante mejor que Cruis'n USA. Como no son cuestiones que podamos resolver, pasaremos directamente a comentaros las muchas novedades incluidas en este cartucho de MIDWAY. Aunque permanece fiel a la idea original en muchos aspectos y en gran parte de la mecánica de juego, en **Cruis'n World** encontraremos un tratamiento gráfico más cuidado y una mejor ejecución técnica en los movimientos del vehículo, hasta ahora uno de los puntos flojos de la saga.

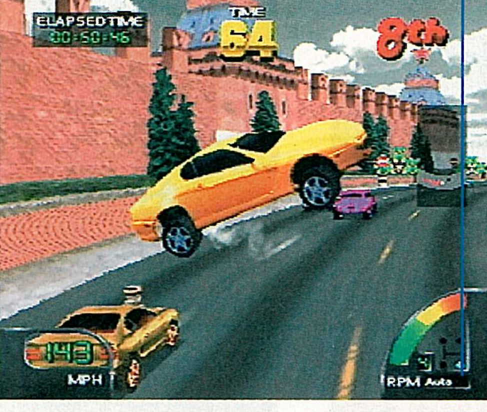
Los escenarios, por ejemplo, muestran un aspecto más rotundo, y en su decoración podréis encontrar perfectamente reflejados buena parte de los monumentos de los países presentes en esta edición. La Muralla China, la Torre Eiffel, la Plaza Roja de Moscú y otros tantos sitios de interés,





Arriba podéis ver el aspecto de la calle O'Donnell en Agosto. En la inferior, a nuestro compañero ***The Scope*** *aparcando tras haber despejado la policía todas las calles adyacentes.*

Los castañazos son aún más espectaculares que en la primera entrega. El coche no sufrirá daños en su carrocería, pero lo que sí suele verse completamente alterado es tu puesto en la clasificación. Dándose muy bien la cosa, sólo perderás tres o cuatro puestos.





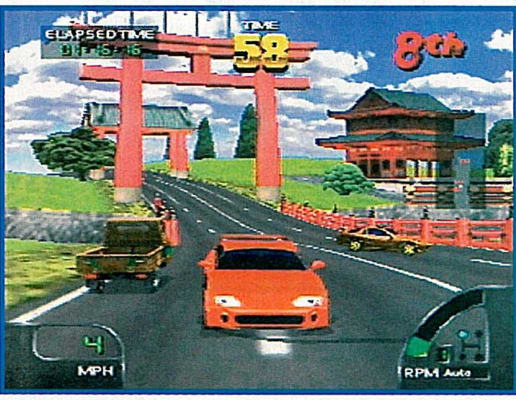
se convierten en **Cruis´n World** en espectaculares circuitos de carreras con abundantes saltos e infinidad de caminos secretos. En cuanto a los coches, también hallaréis importantes cambios, ya que en esta entrega podremos elegir, desde el principio, entre doce alucinantes cacharros. Deportivos, turismos, camiones, un motocarro al estilo de los italianos de los años 60 y algunos de los prototipos ya conocidos pero con un nuevo aspecto, tienen ahora, además de un diseño más potente, *nitros* y la posibilidad de realizar piruetas en cada salto. Según la dificultad de las acrobacias que realicemos, podremos obtener más o menos segundos extra, que en muchos casos pueden resultar vitales. Nuevos modos de juego, rivales mucho más competitivos, opción para varios jugadores simultáneos, una nueva banda sonora y otros detalles excepcionales, hacen de **Cruis´n World** un cartucho repleto de posibilidades.

DE LUCAR

Si te gustó Cruis´n USA, esta nueva entrega te fascinará



Aunque parezca una ilusión óptica producto de una ingestión masiva de morcillas, se trata de uno de los muchos túneles del juego. Lo normal es que tengan columnas y que éstas pasen a formar parte de tu dieta.



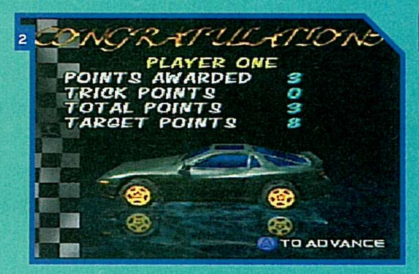


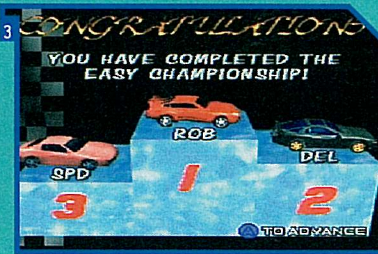



Correr y ganar

La dificultad de esta entrega es muy superior a la de Cruis´n USA. Además de las propias del trazado, los rivales son mucho mejores y con mucha mala leche.







1 Los recorridos no son muchos más que en la anterior entrega, pero sí mucho mejores y bastante más divertidos.

2 Además de las posiciones de carrera, aquí también obtendremos puntos con nuestras piruetas.

3 Si al final de la competición logramos alcanzar algún puesto del podio, podremos acceder a un nuevo nivel de dificultad.





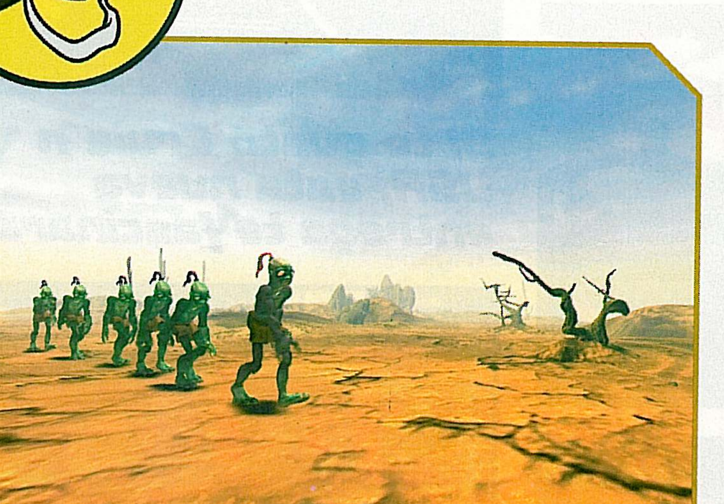
SUPER NUEVO

ABE'S EXODUS

Vuelven los mudokons

GT Interactive
ODDWORLD
CD ROM
REINO UNIDO

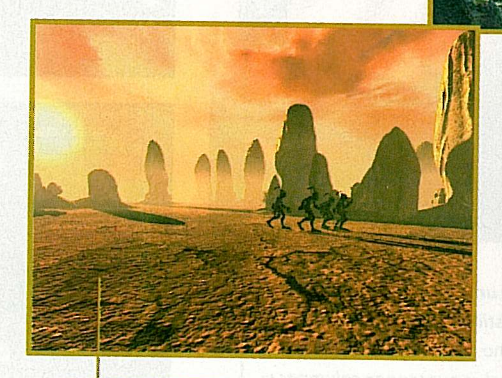
PlayStation • Aventura-Plataformas





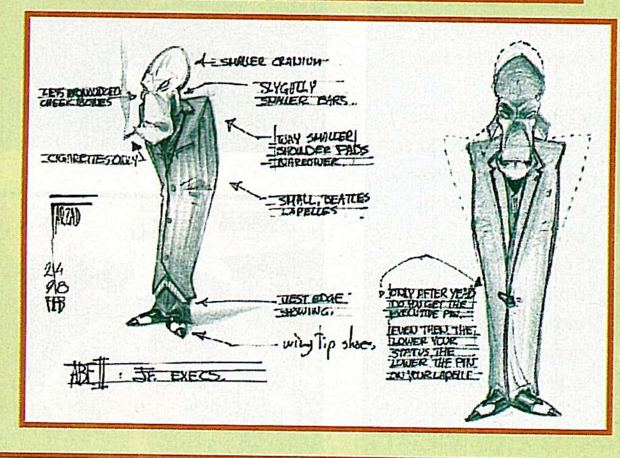


Como todos sabéis, ODDWORLD: ABE´S ODDYSEE fue el primero de una quintología de juegos protagonizados, no por Abe, sino por las criaturas de el mundo Oddworld. Seguramente muchos pensarán que éste es el segundo de dicha quintología, pero no es así. **ABE´S EXODUS** es como una prolongación de ABE´S ODDYSEE y no una segunda parte, ya que ésta llevará el nombre de MUNCH´S ODDYSEE, será totalmente 3D y aparecerá en las máquinas que sustituyan



SECUENCIAS *La intro y demás escenas del juego serán sin duda uno de los platos fuertes. Realmente magistrales.*

Work in Progress



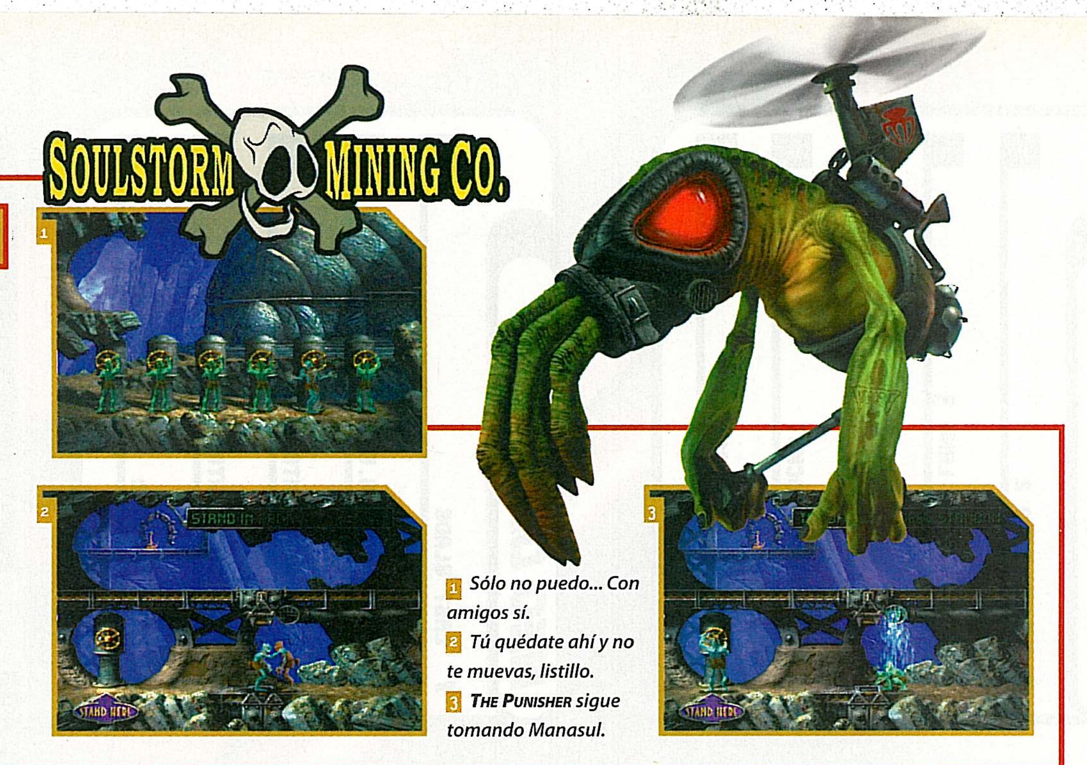




Aquí podéis ver unos cuantos bocetos del juego que os pueden servir para daros una idea de lo duro que es diseñar los personajes de un videojuego. Los grafistas, antes de trasladar sus ideas al juego, deben hacer un montón de proyectos hasta encontrar el definitivo.

Más listos

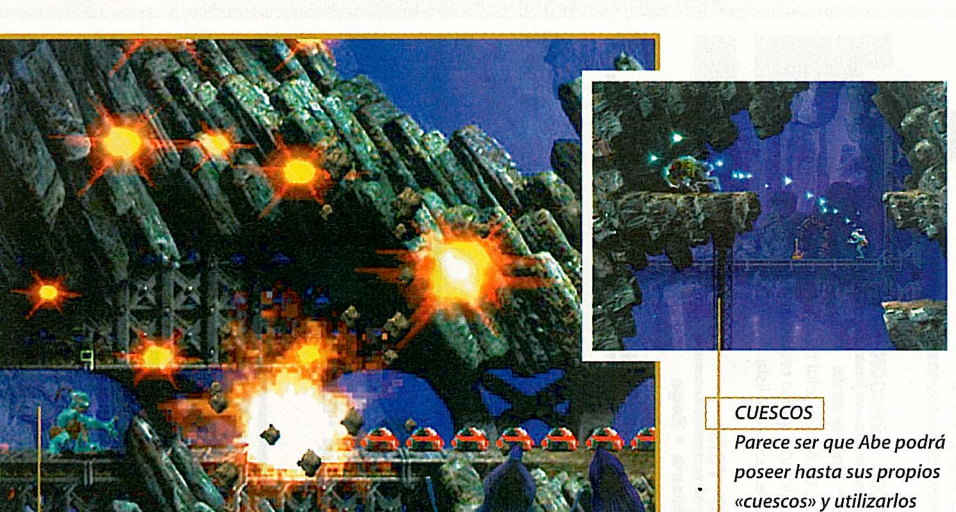
Si habéis tenido la suerte de experimentar las bondades de ABE´S ODDYSEE, sabréis que los mudokons, además de feos y guarretes, eran bastante estúpidos. Ahora parece que han seguido algún cursillo CEAC por correspondencia, y ya incluso pueden hacer trabajos que tu les encargues, como girar manivelas y demás. Además tienen emociones, trabajan en grupo, etc, etc...



1 Sólo no puedo... Con amigos sí.
2 Tú quédate ahí y no te muevas, listillo.
3 **The Punisher** sigue tomando Manasul.









BOMBAS
Al igual que en la anterior entrega, podremos deslizar bombas para abrirnos paso y de esta forma deshacernos de enemigos molestos.

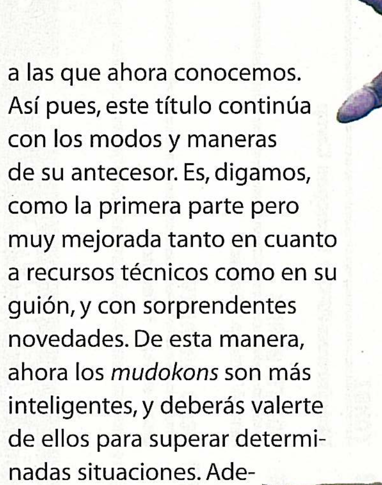
CUESCOS
Parece ser que Abe podrá poseer hasta sus propios «cuescos» y utilizarlos como armas.






a las que ahora conocemos. Así pues, este título continúa con los modos y maneras de su antecesor. Es, digamos, como la primera parte pero muy mejorada tanto en cuanto a recursos técnicos como en su guión, y con sorprendentes novedades. De esta manera, ahora los *mudokons* son más inteligentes, y deberás valerte de ellos para superar determinadas situaciones. Además, ahora expresan su estado de ánimo según el color de su piel, tienen sentimientos y serán parte vital del juego. Y muchas cosas más como nuevos enemigos, items, situaciones y sorpresas que el mes que viene te contaremos desde estas líneas.

THE SCOPE





PLAYSTATION

1	**TEKKEN 3** — Beat'em-up • Namco. Este mes han caído dos clásicos números uno de las listas. El primero, FF VII, lo hace en favor de un súper *beat'em-up*.	NOVEDAD
2	**FINAL FANTASY VII** — RPG • Squaresoft	↓
3	**ISS PRO 98** — Deportivo • Konami	NOVEDAD
4	**GRAN TURISMO** — Conducción • S.C.E.	↓
5	**RESIDENT EVIL 2** — Aventura • Capcom	↓
6	**COLIN MCRAE RALLY** — Conducción • Codemasters	↓
7	**ALUNDRA** — Action RPG • Psygnosis	↓
8	**TOMBI** — Plataformas-RPG • Whoopee Camp	↓
9	**POINT BLANK** — Shoot'em-up • Namco	↓
10	**DEAD OR ALIVE** — Beat'em-up • Tecmo	↓

SATURN

1	**PANZER DRAGOON RPG** — RPG • Andromeda. Tic, tac, tic, tac... el reloj marca implacable el tiempo que le resta a *Saturn*. Después llegará la lista de *Dreamcast*.	=
2	**DEEP FEAR** — Aventura • Sega	NOVEDAD
3	**BURNING RANGERS** — Arcade • Sega	↓
4	**SHINING FORCE III** — Estrategia • Sega	↓
5	**SONIC R** — Arcade • Sega	↓
6	**MARVEL SUPER HEROES** — Beat'em-up • Capcom	↓
7	**CROC** — Plataformas 3d • Argonaut	↓
8	**THE HOUSE OF THE DEAD** — Shoot'em-up • Sega	↓
9	**RAMPAGE WORLD TOUR** — Arcade • Midway	↓
10	**RESIDENT EVIL** — Aventura • Capcom	↓

GAMEBOY

1	WARIO LAND 2	=
2	DONKEY KONG LAND 3	=
3	V-RALLY	=
4	BOMBERMAN POCKET	=
5	GARGOYLE'S QUEST	NOVEDAD

NEO GEO

1	LAST BLADE	=
2	FATAL FURY R.B.SP.	=
3	KING OF FIGHTERS'95	=
4	KING OF FIGHTERS'97	=
5	METAL SLUG 2	=

El más picantorro
DUKE NUKEM TTK PLAYSTATION

¿Cuándo llegará?
METAL GEAR • PLAYSTATION



El inesperado
EHRGEIZ • PLAYSTATION

El más hortera
ART TRUCK BATTLE • PLAYSTATION



TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **BANJO KAZOOIE** — NOVEDAD
   Plataformas 3D • Nintendo-Rare
   Aprovechando que THE ELF está de vacaciones (espero que no se entere), hemos decidido darle las *idem* a MARIO.
2. **SUPER MARIO 64** — ↓
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **MYSTICAL NINJA** — ↓
   Plataformas/RPG • Konami
4. **DIDDY KONG RACING** — ↓
   Conducción • Nintendo-Rare
5. **YOSHI´S STORY** — ↓
   Plataformas • Nintendo
6. **ISS 98** — NOVEDAD
   Deportivo • Konami
7. **SNOWBOARD KIDS** — ↓
   Deportivo • Atlus
8. **NBA COURT SIDE** — ↓
   Deportivo • Nintendo
9. **MORTAL KOMBAT 4** — NOVEDAD
   Beat´em-up • Midway
10. **GOLDENEYE** — =
   Shoot´em-up • Nintendo/Rare

JAPON

1. **F-ZERO X • NINTENDO 64** — NOVEDAD
   Conducción • Nintendo
   La misma jugabilidad de clásico F-ZERO y unos circuitos que te harán sentir el más real de los vértigos.
   
2. **RIVAL SCHOOLS • PSX** — NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
3. **BRAVE FENCER M. • PSX** — NOVEDAD
   Action RPG • Squaresoft
4. **STAR OCEAN: THE... • PSX** — NOVEDAD
   RPG • Enix
5. **CHORO Q 64 • NINTENDO 64** — NOVEDAD
   Conducción • Takara
6. **PARASITE EVE • PSX** — ↓
   RPG • Squaresoft
7. **G-DARIUS • PSX** — =
   Shoot´em-up • Taito
8. **KAGERO • PSX** — NOVEDAD
   Trap Simulator • Tecmo
9. **POCKET FIGHTER • PSX/SAT** — ↓
   Beat'em-up • Capcom
10. **DRACULA X • SATURN** — NOVEDAD
   Aventura-plataformas • Konami

SUPER NINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** — =
2. **TERRANIGMA** — =
3. **LUFIA** — =
4. **KIRBY'S FUN PACK** — =
5. **DONKEY KONG COUNTRY 3** — =

MEGA DRIVE

1. **THE LOST WORLD** — =
2. **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** — =
3. **DISNEY COLLECTION** — =
4. **TOY STORY** — =
5. **SONIC 3D** — =

WAIALAE COUNTRY CLUB

T&E SOFT

T&E SOFT

64 MEGAS

JAPON

Waialae Country Club

TRUE GOLF CLASSICS

Press Start

El primer hoyo

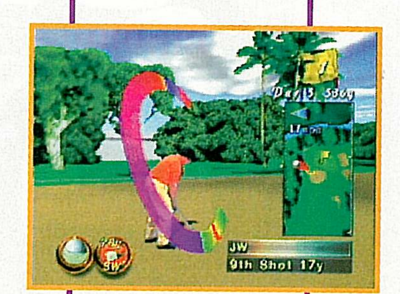
El golf anuncia su debut en *Nintendo 64* con un simulador de corte tradicional de la mano de una compañía especializada en este tipo de juegos. Aunque el golf sea una de las disciplinas que suele aparecer rápidamente en cualquier consola, se está haciendo esperar en *Nintendo 64*, y hasta estos momentos no había aparecido ningún simulador de golf para 64 *bits* en nuestro mercado. Este programa viene con la etiqueta de ser programado por T&E SOFT, una compañía que ya cuenta con una dilatada experiencia dentro de este género en diferentes consolas. El juego está en la línea de lo que nos tienen acostumbrados los diferentes simuladores aparecidos para *PlayStation*. El programa reproduce el exótico campo de Waialae, situado en **Honolulu**. Las notas características son la incorporación de nuevos elementos al tradicional sistema de control, y una considerable variedad de opciones. Entre ellas destaca la gran cantidad de competiciones, que permiten desde disputar un sólo hoyo hasta una competición completa. El apartado visual también mantiene el corte clásico, con una cámara fija desde el lugar en el que se producen los golpes, y otra que va siguiendo la trayectoria de la bola.

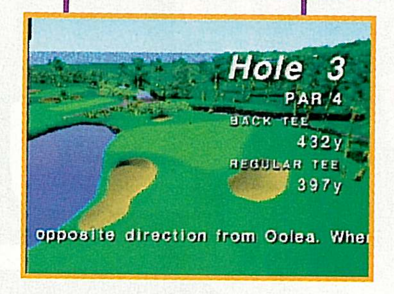
A diferencia de otros títulos, parece que éste sí llegara a nuestro mercado, y esperemos que con éxito.

CHIP & CE

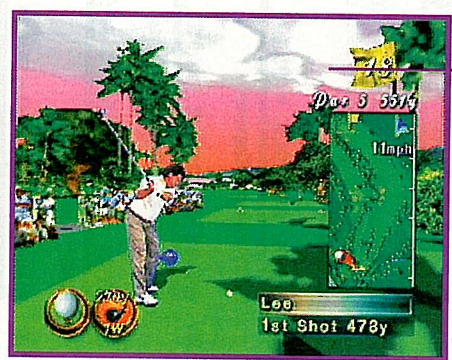
Control

Aunque el sistema de control de los golpes no se aparta demasiado del tradicional, incluye mayor número de parámetros. Para facilitar las cosas incorpora un modo que permite recorrer visualmente cada hoyo.









*La espectacularidad de **Honolulu** queda patente en algunos de los hoyos del campo de Waialae. Destaca el colorido del cielo.*



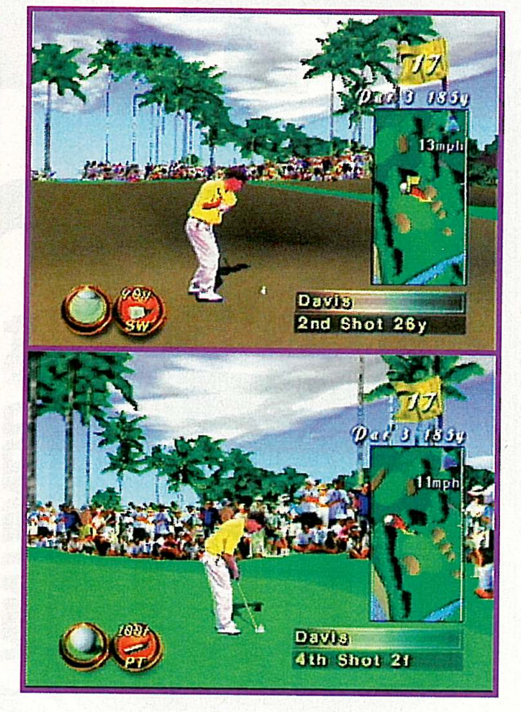
Cámaras

La oferta visual del cartucho no es lo que se dice muy amplia, aunque es más que suficiente para seguir el juego sin problemas de ningún tipo. Así, el momento en el que se golpea la bola se sigue desde una cámara real, y además hay que citar algunas diferentes perspectivas que se producen cuando estamos situados sobre el green.



1 *Sobre el green, y una vez ejecutado el golpe, el juego nos ofrece un primer plano del hoyo.*

2 *Las redes de nivel sirven para poder detectar la inclinación del terreno. Son muy útiles en el green.*



SUPER NUEVO

THRILL KILL

Sólo para adultos

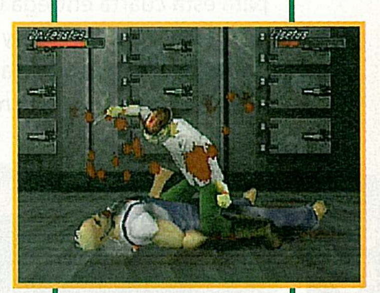
VIRGIN
Virgin Interactive
CD ROM
JAPON

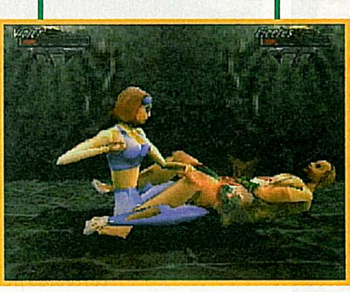
El *gore* en los videojuegos ha ido sufriendo cierta evolución desde que hizo su más notable aparición en el primer MORTAL KOMBAT. Poco a poco hemos ido acostumbrándonos a escenas más o menos sangrientas sin apenas inmutarnos, pero **THRILL KILL** se sale de lo normal. Las escenas violentas se suceden una tras otra en un juego cuyo planteamiento es similar a un combate de *Royal Rumble*, en el que, de los cuatro luchadores que se enfrentan, sólo puede quedar uno vivo y entero. Los protagonistas de tan grotesca batalla son tan peculiares como un enfermo mental con camisa de fuerza o un caníbal de aspecto normal, al estilo **Annibal Lecter**, que utiliza un pedazo de pierna humana para golpear a sus oponentes. Nuestra sangre y vísceras mancharán las paredes de escenarios tan inusuales como el interior de una alcantarilla, un siniestro y oscuro callejón o hasta una habitación acolchada de manicomio. La jugabilidad de **THRILL KILL** recuerda vagamente a juegos como Pitfighter, aunque los golpes especiales y los *combos* resultan más parecidos a los de TEKKEN, ya que posee llaves, golpes e incluso *reversals*. El mes que viene analizaremos a fondo uno de esos juegos que tando odian educadores, defensores del menor y demás especies humanas que no saben o quieren entender que un videojuego es sólo eso, un videojuego, y no una escuela de artes marciales ni un modelo de vida a seguir.

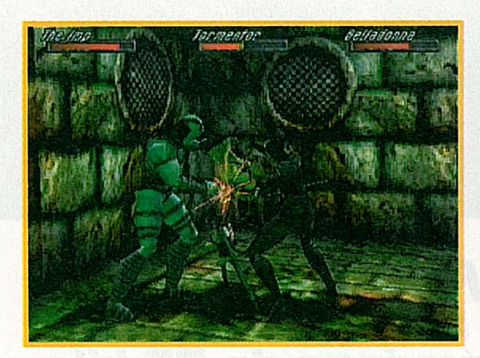
DOC

Violencia

Con echarle un vistazo a las dos pantallas que hay debajo ya podéis haceros una idea aproximada de la cantidad (y calidad) del *gore*, la violencia y las escenas grotescas que THRILL KILL atesora. Os aseguramos que, junto al físico de THE PUNISHER, es lo más fuerte que hemos visto en la redacción.





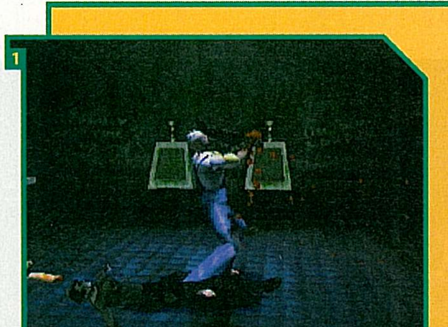




Al parecer, Cleetus ha dejado de arrancar piernas y se dedica a otra parte del cuerpo. Estará completamente loco, pero no es tonto.

Ejecuciones

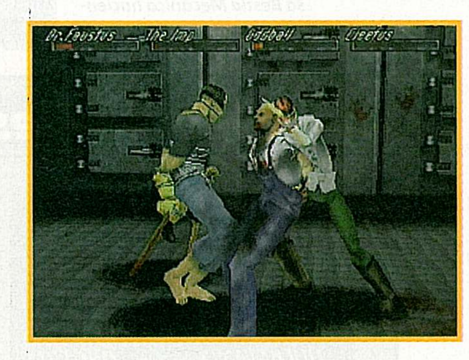
Al resultar vencedor se nos dará la oportunidad de arrancar la cabeza del oponente que seleccionemos, siempre y cuando queden dos o tres contrincantes. Cuando sólo queda uno, la manera en la que destrozaremos al enemigo es incluso más sangrienta que los *fatalities* de MORTAL KOMBAT. Vosotros decidiréis cuál de los dos es más impresionante.

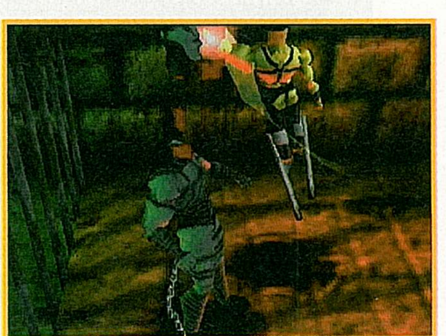




1 *Que te gusten las botas, pase, pero que las arranques con pie incluido, quizá es un tanto excesivo.*

2 *En este pantalla, Tormentor y Belladonna nos demuestran que su relación es absolutamente electrizante.*





SUPER NUEVO

MEGAMAN X4

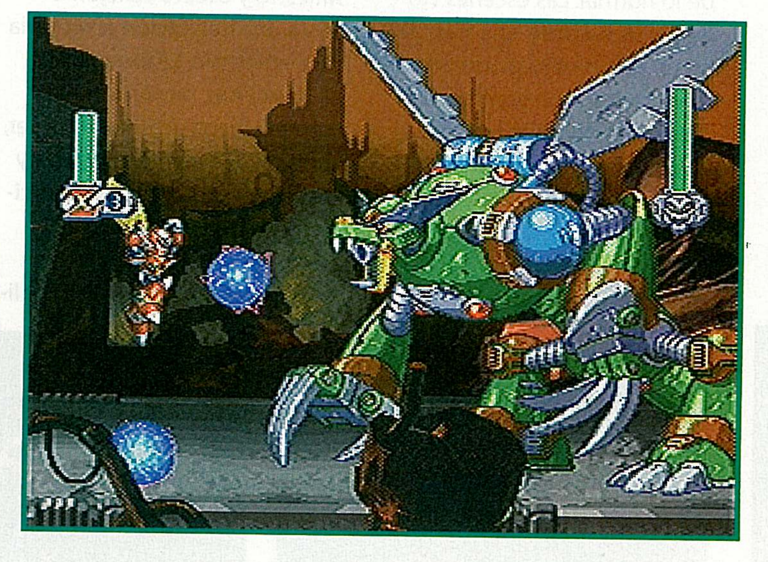
Vuelve el hombre

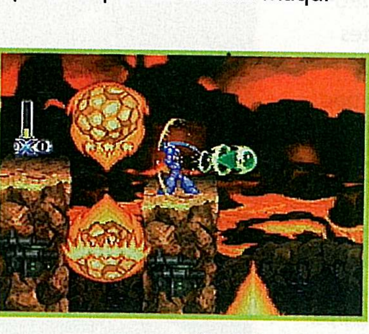
CAPCOM
CAPCOM
CD ROM
JAPON

Siempre es una buena noticia la distribución en **España** de otra nueva entrega de la saga MEGAMAN (en este caso la saga X), y aún más si se trata de un pedazo de juego como este **MEGAMAN X4**, uno de los títulos favoritos de un servidor desde que pudo echarle un ojo a la versión japonesa en el verano del año pasado. Al contrario que el «petardesco» X3, para esta cuarta entrega CAPCOM sí se puso las pilas y creó un festín gráfico acorde a lo que se esperaba de una máquina de 32 *bits*. Gigantescos *Final Bosses*, acción sin respiro y dos protagonistas diferentes a elegir (Megaman y su colega Zero) son los principales alicientes de esta nueva creación de CAPCOM que llegará hasta vosotros de la mano de VIRGIN INTERACTIVE más o menos hacia los meses de Septiembre/Octubre. Como nota curiosa, cabe destacar que el juego fué lanzado al mercado japonés en ***PSX*** y ***SATURN*** a través de dos versiones diferentes, una de ellas limitada y con un muñeco de la serie

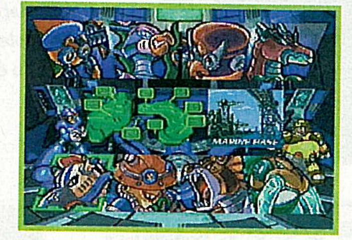


Mega Armor de BANDAI de regalo. Curiosamente, la armadura de este muñeco se puede acoplar a Megaman durante el juego, adoptando un *look* súper agresivo y un montón de nuevos poderes. En próximos números os contaremos como conseguir este peculiar traje. **NEMESIS**







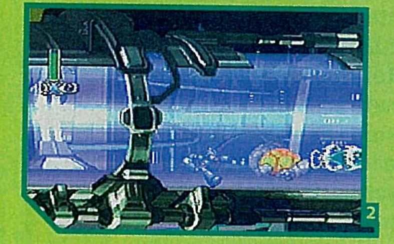


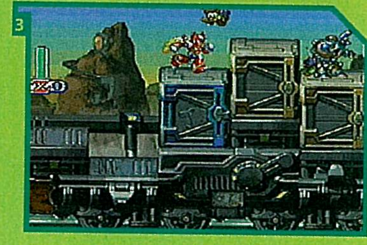
El sello clásico de la saga MEGAMAN: la típica pantalla de selección de escenario. Cada una de las fases está coronada por una peligrosa Bestia Mecánica haciendo las veces de jefe final.

Tras el funesto X3, Megaman X4 sí está a la altura de las máquinas de 32 bits

La elección es tuya







1. *En el inicio podrás elegir entre dos protagonistas: Megaman y Zero.*
2. *Megaman conserva el ataque clásico de anteriores episodios de la saga X.*
3. *Zero dispone de un alcance de ataque menor, a cambio de poder ejecutar todo tipo de llaves especiales.*





A la izquierda podéis ver en acción uno de las mayores atractivos de X4: el nuevo traje de Megaman.

SUPER NUEVO

MEGAMAN LEGENDS

La nueva generación

CAPCOM

CAPCOM | CD ROM | JAPON

MEGA MAN LEGENDS

PRESS START BUTTON

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED

Al que no tendremos que esperar mucho tiempo para tenerlo en **España** es a **Megaman Legends** (conocido en su **Japón** natal como **Rockman Dash**). La emocionante y espectacular aventura tridimensional de Megaman aterrizará en este país al mismo tiempo que Megaman X4, también por obra de VIRGIN INTERACTIVE. Poco se puede adelantar de esta brillante producción de CAPCOM que no desveláramos ya en Febrero, en el número 70 de **SUPERJUEGOS**. Para empezar hay que aclarar que **Megaman Legends** se desmarca totalmente de la saga Megaman (al igual que la saga X). Bautizado por la propia CAPCOM como un *Free Running RPG*, **Legends** nos presenta todo un nuevo universo 3D de villanos, aliados y situaciones, en el que nuestro entrañable amigo azul deberá desenvolverse con la mayor soltura posible al tiempo que optimiza su armamento, recorre bosques y pueblos, compra en tiendas o evita ser atropellado por el denso tráfico de la ciudad. Más o menos se podría definir como un Tomb Raider pero con una menor carga «plataformesca» y mayor dosis de aventura/RPG. Dotado de un asombroso *engine 3D* (aunque recientemente superado en suavidad por el Tail Concerto de BANDAI), **Megaman Legends** no dejará indiferente a nadie, incluso a aquellos que jamás han echado una partida a anteriores Megaman de 8, 16 y 32 *bits*. Por desgracia, parece poco probable que salga al mercado traducido al castellano. De haberlo hecho, ya sería la bomba.

NEMESIS

De Tiendas

Como en cualquier *RPG* que se precie, Megaman Legends también brinda al jugador la oportunidad de potenciar su armamento visitando diversas tiendas. Por haber hay incluso una de discos en la que es posible pasar la tarde escuchando todo tipo de música: Jazz de fusión, Heavy Metal, clásica...









El infernal tráfico será uno de los principales riesgos que tendrá que sortear Megaman. Los coches no respetan ni los pasos de cebra.



*Como podéis ver por estas pantallas, **Megaman Legends** contiene múltiples ángulos de cámara, especialmente en las secuencias intermedias. Ya durante la acción se adopta una vista posterior al protagonista, la misma que vimos en Tomb Raider.*



Megaman Legends condensa a partes iguales el desarrollo de un Action RPG con plataformas 3D

OFF ROAD CHALLENGE

A prueba de baches

Por fin tenemos entre manos uno de esos juegos en los que prima la diversión sobre el resto de apartados. Con **Off Road Challenge** tendremos la oportunidad de ponernos a los mandos de un *buggy* o un todo terreno y correr a velocidades de vértigo por todo tipo de pistas. Y además dichas pistas no son lo que se dice circuitos al uso, sino que además podremos encontrarnos con todo tipo de situaciones que afectarán la carrera. Así, mientras corremos a más de doscientos kilómetros por hora, podremos empotrarnos contra un tren en marcha, un tractor, barriles explosivos o, incluso, un aeroplano. Y además, si la velocidad os permite verlos, contemplaremos puentes, caminos alternativos, agujeros, ríos, bosques, carreteras cerradas y muchas más cosas. La mecánica del juego es sencilla. Una vez seleccionado un vehículo competiremos en varios circuitos, y cada vez que lleguemos entre los primeros puestos seremos recompensados con dinero que nos servirá para ir mejorando la mecánica de nuestro «cacharro». Ruedas, aceleración, velocidad máxima, amortiguadores y hasta los célebres *nitros* estarán disponibles. Pero no acaba ahí la cosa, porque escondidos por los trazados de cada circuitos hallaréis más *nitros*, tesoros con dinero o hasta cascos que os permitirán disminuir los dañinos efectos de una colisión. Técnicamente puede resultar un pelín brusco, pero todo se perdona al observar su tremenda sensación de velocidad.

THE SCOPE

GTI
MIDWAY
64 MEGAS EE. UU.





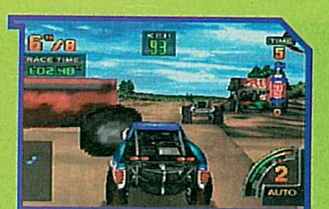


Circuitos disponibles













La variedad no sólo está entre los diferentes circuitos, ya que en cada uno podremos encontrar que, tras circular por un camino de tierra, atravesamos un túnel y aparecemos en un entorno totalmente nevado.









Cada vez que acabéis una carrera seréis recompensados con dinero que podréis distribuir mejorando partes vitales del vehículo.

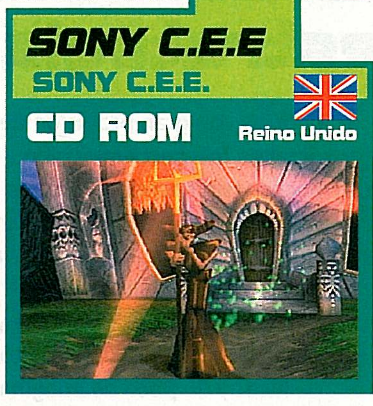
SUPER NUEVO

MEDIEVIL

Una obra de arte

SONY C.E.E
SONY C.E.E.
CD ROM
Reino Unido





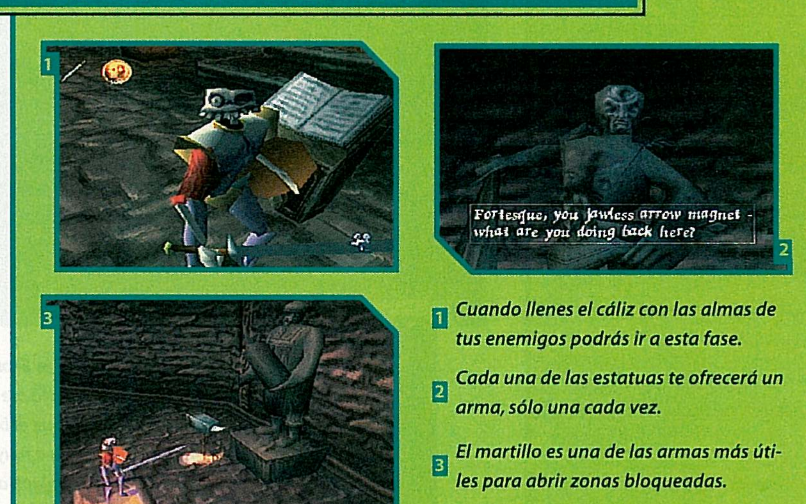
Los que fueran componentes de MILLENNIUM han pasado a formar parte de uno de los estudios de SONY de programación. Anteriormente ya recibisteis cumplida información sobre **MEDIEVIL**, sin embargo aquí os mostramos las primeras imágenes de una *beta* recientita. Ya se incluyen todos los niveles representados en un precioso mapa, al que accederemos nada más enfrentarnos al primer *final boss* del juego. Los creadores de **MEDIEVIL** no dudaron en reconocer que sus principales fuentes de inspiración han sido la saga GHOSTS 'N GOBLINS, la película PESADILLA ANTES DE NAVIDAD de **Tim Burton** e incluso LA FAMILIA ADDAMS. Lo podemos comprobar en el impecable apartado gráfico y en las excelentes melodías que ambientan todas y cada una de las fases del juego. La fecha de lanzamiento de **MEDIEVIL** está prevista para el mes de Octubre. A ver si esta vez es verdad... **R. DREAMER**



Después de derrotar al primer jefe final del juego, imagen inferior, será posible acceder al mapa con todos los niveles.

Todo un homenaje a la saga Ghosts'n Goblins y a la obra de Tim Burton.

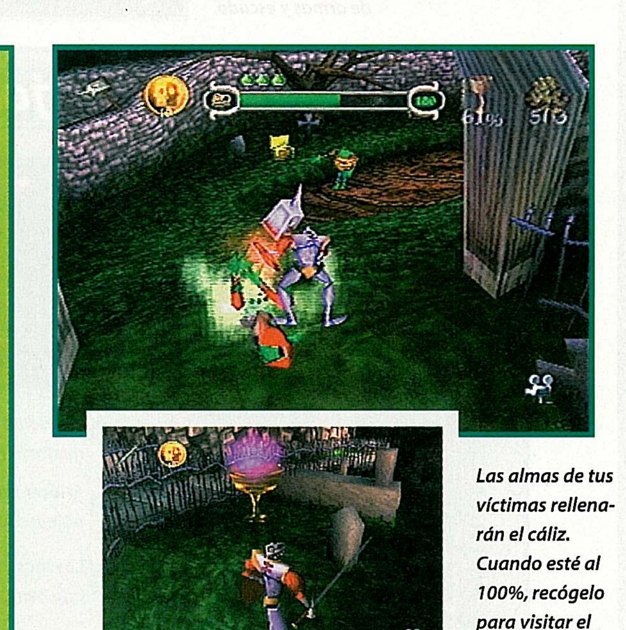
Hall of Heroes



1 *Cuando llenes el cáliz con las almas de tus enemigos podrás ir a esta fase.*

2 *Cada una de las estatuas te ofrecerá un arma, sólo una cada vez.*

3 *El martillo es una de las armas más útiles para abrir zonas bloqueadas.*

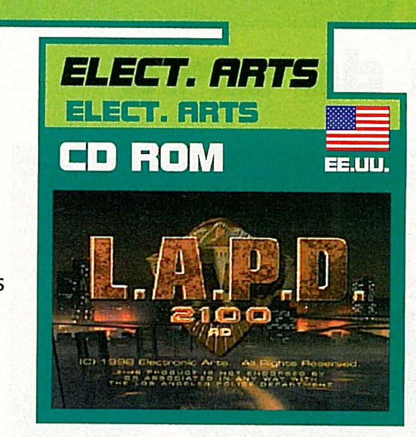


Las almas de tus víctimas rellenarán el cáliz. Cuando esté al 100%, recógelo para visitar el Hall of Heroes.

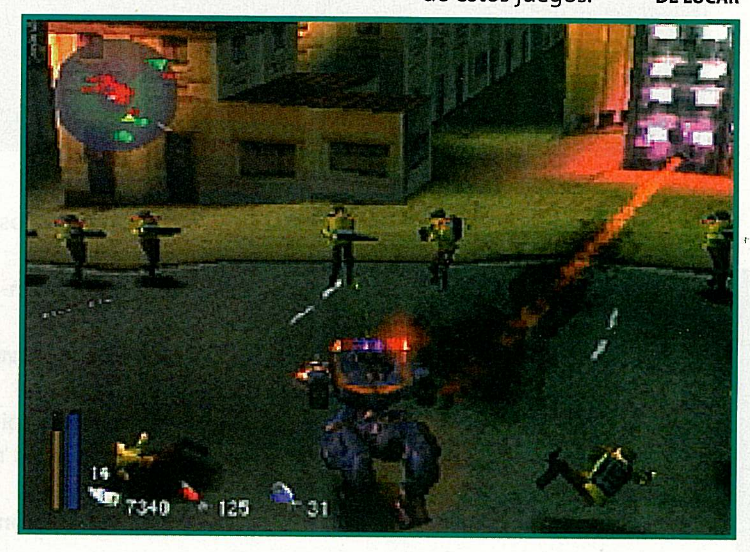
LAPD 2100

Acción y estrategia

ELECT. ARTS
ELECT. ARTS
CD ROM
EE.UU.



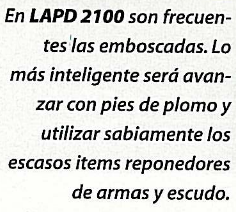
Sin tener apenas noticias de su existencia, **LAPD 2100** de ELECTRONIC ARTS, un *shoot´em-up* robótico con una mecánica de juego y un planteamiento similares a los de RETURN FIRE, ha resultado una agradabilísima sorpresa para los amantes del género. Al contrario que en gran parte de títulos protagonizados por engendros mecánicos, **LAPD 2100** además de ser muy jugable, ofrece un impactante diseño gráfico con unos escenarios en 3D extraordinariamente cuidados y con gran profusión de detalles. Todo está muy bien hecho y sin necesidad de caer en exageraciones. Con algo tan sencillo como unas perspectivas de juego claras, unos movimientos logrados de pantalla y personajes, abundantes efectos de luces y un poco de imaginación a la hora de estructurar las fases, **LAPD 2100** entra por los ojos e invita a jugar. En cuanto a la acción, ésta se desarrolla con buen ritmo y abundante artillería pero, como muy pronto aprenderéis, lo más inteligente es avanzar estudiando cada palmo del terreno. En **LAPD 2100** no hay ni *check points* ni zarandajas por el estilo. Para pasar cada fase tenemos una vida, un arsenal potente y contadísimos *items*. Lo normal es que tengamos que repetir cada fase tres o cuatro veces, pero ese es el encanto de estos juegos. **DE LUCAR**











*En **LAPD 2100** son frecuentes las emboscadas. Lo más inteligente será avanzar con pies de plomo y utilizar sabiamente los escasos items reponedores de armas y escudo.*

De momento es el mejor juego que conocemos con robots como protagonistas









1 *El arsenal es limitado pero absolutamente demoledor.*

2 *El láser nos indica con precisión los objetivos más cercanos.*

3 *Los mapas con texturas son de lo mejor que hemos visto jamás.*





THE SCOPE dijo: «No me importa que el barrio no sea muy bueno mientras la casa sea grande y barata».

RED ALERT RETALIATION

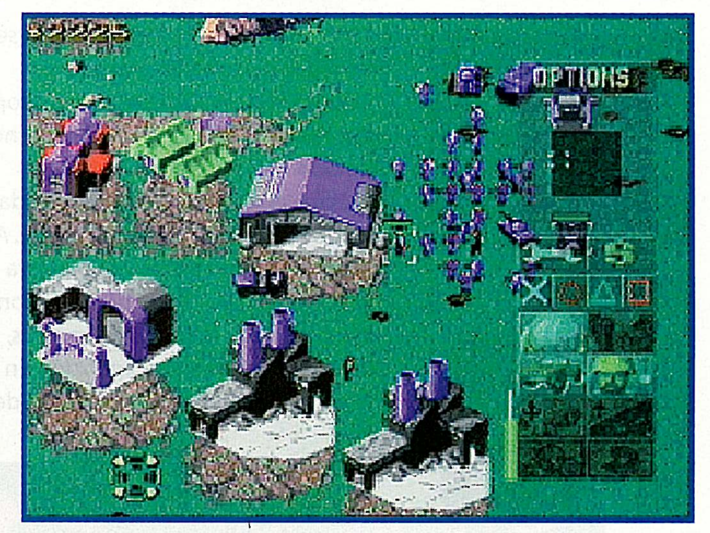
VIRGIN
WESTWOOD
2 CD ROM EE.UU.

Virgin toma represalias

Los amantes de la estrategia, y en especial del clásico **Red Alert**, tienen motivos para estar alegres, pues VIRGIN pondrá a la venta en breve una excelente recopilación de nuevas misiones con las que alargar la vida del juego. Al contrario que ocurre en otras plataformas como el ***PC***, en el que se venden únicamente las misiones (y es necesario poseer el juego para utilizarlas), **Red Alert Retaliation** funciona como un juego independiente, es decir, que no hace falta disponer del primer Red Alert para disfrutar con estas nuevas misiones. Al igual que en la primera entrega de la saga, **Red Alert Retaliation** contará con dos CD's diferentes, conteniendo cada uno de ellos las misiones correspondientes al bando aliado y soviético respectivamente. ¿Por qué dos CD? Bueno, pues simplemente porque el juego está repleto de secuencias de vídeo que, aunque no aportan nada especialmente relevante, quedan bastante simpaticonas. Así pues, no queda más que es esperar algunos días para que todos aquellos que se quedaron con ganas de seguir guerreando, lo puedan hacer con las nuevas y complejas misiones (damos fe de esto último) que **Red Alert Retaliation** nos propondrá.

J. C. MAYERICK









El GUI (Interfaz Gráfico de Usuario) permanece intacto. Una excelente muestra de que en ***Red Alert Retaliation*** *nada ha cambiado, a excepción hecha de las misiones a completar.*







Para acabar con el enemigo hay varias tácticas: una es la «Bautista», que consiste en matar de aburrimiento al enemigo con historias de amor falsas.



Datos de «interés»

1. *En el mapa se muestran los diferentes territorios a conquistar.*
2. *Los soviéticos beben, fuman y son muy, pero que muy malos.*
3. *El simpático Maurice de* Doctor en Alaska *es ahora todo un general.*

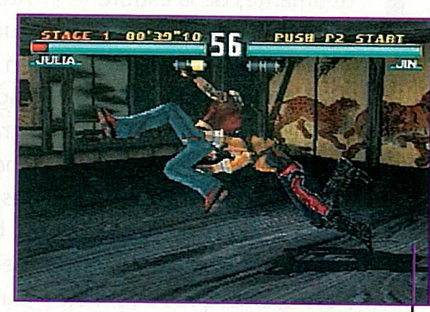


El REINADO continúa

Tekken 3

A estas alturas nadie puede negar que Tekken es **el rey** de los beat'em-up en 3D desde su aparición. Ahora, otro reinado está en peligro. **19** años despues del último torneo, Heihachi se juega el **trono** en el tercer **Tekken**.

Después de proclamarse vencedor del anterior «torneo del puño de hierro» al asesinar a su propio hijo, Heihachi convoca el tercer torneo TEKKEN, arriesgando toda la fortuna Mishima con el único objetivo de dar caza a Toshin (el Dios de la guerra). Así se presenta ante nosotros la tercera entrega del *beat'em-up* tridimensional más laureado de todos los tiempos, TEKKEN, que hace ahora aparición en el mercado europeo tan sólo meses después de su salida en **Japón**. La conversión de *NTSC* a *PAL*, por desgracia, ha sufrido los mismos cambios que en las otras dos entregas, ya que ha visto su pantalla ligeramente mermada en la parte superior e inferior, y la velocidad del programa ha sido disminuida en un 17,5%. Aun así, la versión europea de **TEKKEN 3**, al igual que la japonesa, no guarda apenas diferencias con la recreativa, que funcionaba sobre una placa ***SYSTEM 12***, cuya velocidad de proceso era un 150% superior a la de ***PLAYSTATION***. La diferencia más notable es la sustitución de ciertos elementos de los escenarios que en la ***COIN-OP*** eran polígonos, por trabajados *bitmaps* que



Las llaves laterales son de las más impresionantes del juego. Aquí tenéis una de las de Julia Chang, en la que deja chato a Jin.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO



El puñetazo de Paul que está en la pantalla de debajo es uno de los golpes más efectivos y que más energía restan de todo el juego. Y para verlo mejor, repetición a cámara lenta.



VALORACION

TEKKEN 3 no sólo es una de las mejores conversiones de recreativa a sistema doméstico, sino que además es el mejor beat'em-up tridimensional que hasta ahora ha pasado por nuestras manos. si te gustó la COIN-OP, ni se te ocurra dejar pasar la oportunidad de conseguir esta genialidad de NAMCO, y si por el contrario, ni tan siquiera has visto la recreativa, con echarte un par de partidas bastará para no soltar el mando en muchísimo tiempo. NAMCO lo ha vuelto a hacer, ha creado una conversión superior a la recreativa que deja en ridículo a sus imitadores.

TEKKEN 3

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Datos	SI

Modos de Juego











Al igual que ha hecho con todos sus títulos más significativos, NAMCO ha surtido la versión doméstica de **TEKKEN 3** con una gran cantidad de opciones de juego. De entre todas ellas destacan el *Tekken Force*, que es una especie de FINAL FIGHT en el que nos enfrentaremos al cuerpo militar privado del imperio Mishima, y el *Theatre Mode*, en el que podremos observar todas las secuencias de vídeo y la banda sonora de cualquiera de los tres TEKKEN aparecidos en ***PLAYSTATION***.



ofrecen un aspecto muy similar a los de la recreativa. Las demás diferencias por suerte son añadidos, como nuevos modos de juego, secuencias de vídeo para las *intros* y finales, nuevos personajes y hasta incluso la posibilidad de jugar con el mando *Dual Shock*, gracias al cual sentiremos todos los golpes de la forma más real posible. Incluso el apartado sonoro ha mejorado, al igual que en las anteriores entregas domésticas, con la inclusión de una banda sonora alternativa, llamada *Arrange* o *Remixed*, que resulta aún más atractiva si cabe que la *BGM* original. Con respecto a las anteriores versiones de TEKKEN, y más concretamente a TEKKEN 2, las diferencias son increíblemente notables. Por ejemplo, a pesar de que el número







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
97	95	93	97	97
es imposible pedirle más a este apartado: gráficos en alta resolución que se mueven a 50 fps (a 60 en la versión NTSC), la técnica para mantener solidos a los personajes y el virtuosismo gráfico de NAMCO.	supongo que no todo el mundo pensará como yo, pero la banda sonora de TEKKEN 3 me parece la más trabajada (a nivel «techno-técnico») e impresionante, sobre todo por su estilo, de todas las que mis oídos han escuchado.	A nivel sonoro, si unimos la increíble banda sonora y los impresionantes efectos de sonido, tan sólo nos queda cerrar los ojos y buscar la ranura donde insertar las monedas, como si de la recreativa se tratase.	sin duda, TEKKEN 3 posee la mayor jugabilidad que cualquier beat'em-up haya tenido jamás. No sólo su increíble parecido con la COIN-OP tiene la culpa, gran parte del mérito se lo llevan los nuevos modos, como el TEKKEN FORCE.	 + La increíble jugabilidad que posee. – La música. Podían haberse «currado» más la versión PAL.

Embu Intro

La secuencia de introducción de la recreativa ha sido convertida a *PlayStation* con una fidelidad impresionante, ya que, al igual que en la *Coin-op*, está generada en tiempo real, sin ningún tipo de *FMV*. Para los curiosos, el programador contratado por NAMCO para hacer el modo *Tekken Force* es el mismo que ha creado la *Embu Intro* de **PSX**.











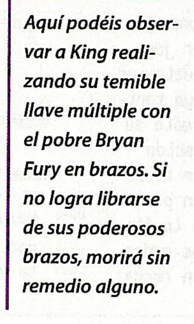
La única diferencia con la recreativa en el escenario de King es la falta del helicóptero que lo sobrevolaba.



de personajes ocultos no es tan alto como en el segundo Tekken, los golpes especiales y *combos* de todos los luchadores normales han sido incrementados hasta casi doblar la cantidad de la anterior entrega. También son importantes las mejoras en el área gráfica, ya que han sido utilizadas innovadoras técnicas para hacer los personajes lo más solido posible y hacer sus texturas increíblemente flexibles (empleadas en juegos como El Mundo Perdido o el futuro Metal Gear Solid). Además, la resolución empleada para mostrar todos sus gráficos ha sido incrementada a 368x480 *interlaced* (alta resolución). En lo que respecta al área más importante, la jugabilidad, no sólo se mantiene idéntica a la versión recreativa, sino que me atrevería a afirmar que **Tekken 3** se convierte en el *beat'em-up* tridimensional que, debido a la gran cantidad de personajes y movimientos que cada luchador es capaz de realizar, posee la mejor jugabilidad que un sistema de entretenimiento pueda llegar a ofrecer jamás... o al menos hasta Tekken 4. Gracias a su intuitivo sistema de control, desde la primera partida, y sin importar si tenéis experiencia en los *beat'em-up* o no, os sentiréis atrapados



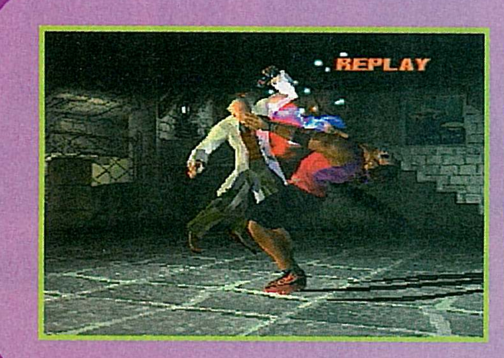
Yoshimitsu recibe en pleno rostro uno de los golpes más rápidos y efectivos de King. Si el golpe es un Counter, la energía restada se duplica.





Aquí podéis observar a King realizando su temible llave múltiple con el pobre Bryan Fury en brazos. Si no logra librarse de sus poderosos brazos, morirá sin remedio alguno.

La técnica de Ling Xiaoyu implica luchar de espaldas un 50% del tiempo. Debido a esto, Forest Law ha logrado cogerla por el cuello y llevar a cabo su llave del puñetazo en el pecho, en la que se asemeja increíblemente al gran **Bruce Lee**.

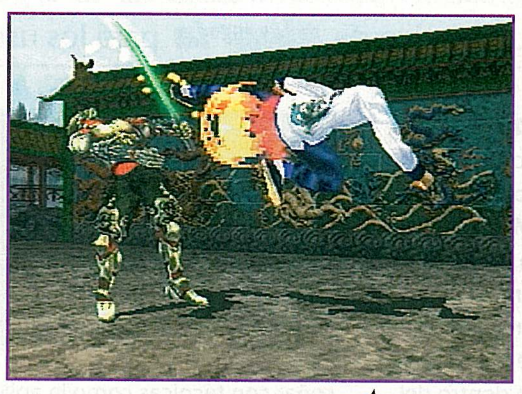




Personajes

Los dos personajes de las pantallas, el Doctor Boskonovitch y Gon, aparecen por primera vez en la versión doméstica de **TEKKEN 3**. A pesar de ser un añadido con respecto a la *COIN-OP*, tampoco merece la pena jugar muchas partidas con ellos, ya que no resultan especialmente atractivos ni jugables.







Arriba, el eterno enfrentamiento entre las hermanas Williams, Nina y Anna. Debajo, una toma trasera en la repetición que nos muestra como Howarang eleva por los aires a un indefenso Law. Hasta el más mínimo detalle está representado en los Replays.





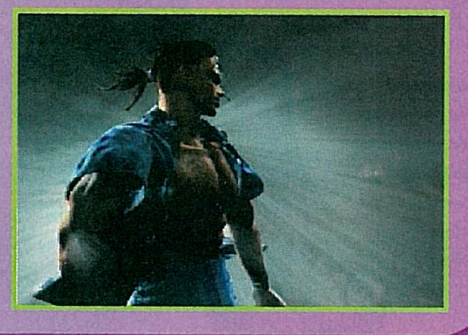




Secuencias

Al igual que ocurrió con los otros dos TEKKEN, las *intros* (excepto la *Embu Intro*) y los finales de todos los personajes están realizados con un excelente *FMV*. Para disfrutar de ellas cuantas veces queráis, disponéis del acertado *Theatre Mode*.





por la increíble jugabilidad, casi magia, que esta entrega de TEKKEN atesora. **TEKKEN 3** es uno de los pocos juegos (sin tener en cuenta el género al que pertenece) que puede presumir de tener unos gráficos de ensueño, una jugabilidad de auténtica recreativa, una banda sonora que pasaría perfectamente por album comercial, y un guión digno de la más taquillera película de acción. Supongo que todas las cualidades descritas anteriormente bastan para definir de un modo extenso a **TEKKEN 3** como el mejor juego de lucha en 3D de la historia de los videojuegos, y sinceramente dudamos que algún otro juego logre arrebatarle el cetro hasta la llegada de su continuación, como ocurrió con TEKKEN 2.

DOC

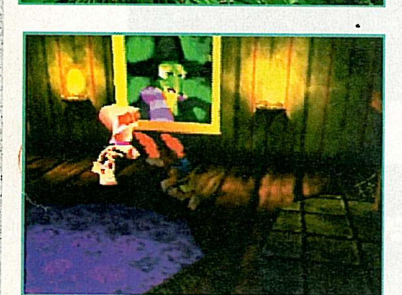
Una auténtica ANIMALADA



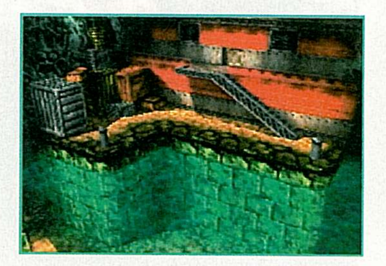
Banjo Kazooie

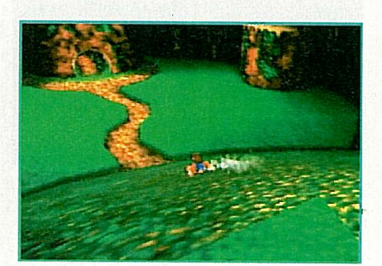
Viendo los últimos ***acontecimientos*** en torno a Nintendo 64, hay que ***reconocer*** que eran muy pocas las esperanzas de ver algún día un juego que superase al mismísimo ***Mario 64***, pero el hecho es que así ha sido, y este es un motivo de ***alegría*** para los usuarios de Nintendo 64.





Pero antes de que los incondicionales de MARIO se me echen encima, es preciso aclarar algo importante, como que MARIO 64 cuenta con un mérito mucho mayor al ser el primer juego que apareció para ***NINTENDO 64***. La evolución de los gráficos y los entornos 3D de **BANJO KAZOOIE** es la lógica evolución dentro del dominio que los programadores deben alcanzar sobre todo *hardware*. Recordemos, y poniendo como ejemplo ***PLAYSTATION***, los primeros juegos de dicha consola. Por aquel entonces era impensable





soñar con técnicas como la aplicación de dobles texturas, propia de juegos como GRAN TURISMO. Qué no haría hoy el creador de MARIO 64 con los conocimientos adquiridos durante estos años. Seguramente nos sorprendería escandalosamente. De vuelta ya al mundo de **BANJO KAZOOIE**, no podemos más que deshacernos en elogios para tamaña obra maestra y, por extensión, para toda la gente de RARE. Y es que sumergirse en el

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE



Banjo ha conseguido lo que hasta ahora no había logrado nadie: superar al mismísimo Mario.

VALORACION

NO es necesario extenderse en demasía en la valoración de BANJO KAZOOIE. sólo podemos decir que, si eres poseedor de NINTENDO 64, deberías salir disparado a la tienda más cercana. si no tienes la fortuna de ser usuario de NINTENDO, BANJO KAZOOIE puede ser una inmejorable excusa para hacerte con ella. RARE nos ha demostrado una vez más que no hay nadie en europa (y diríamos casi en el mundo) que programe como ellos.

BANJO KAZOOIE

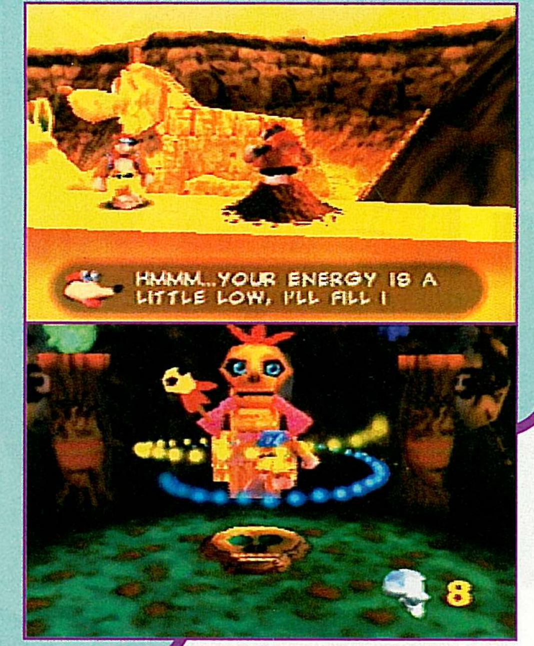
AVENTURA/PLATAFORMAS 3D

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Mundos	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK (3)

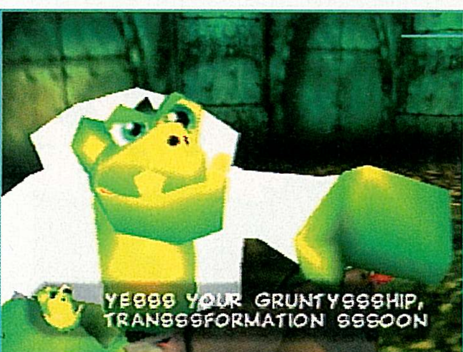
Coleguitas

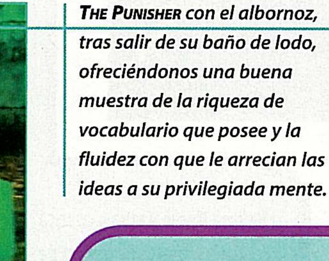
Durante la aventura contaremos con la inestimable ayuda de varios personajes. Mole (a la derecha) nos enseñara los movimientos que podemos ejecutar, mientras que Mumbo (abajo a la derecha) nos transformará en varios tipos diferentes de animales y objetos. Cheato (abajo a la izquierda) nos contará ciertos secretillos...

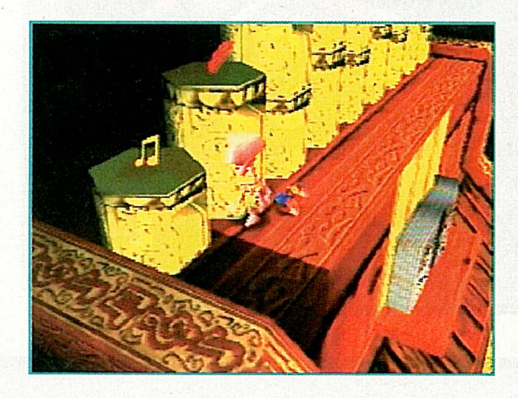




mundo gobernado por Gruntilda y buscar la solución a cada uno de los innumerables problemas que encontraremos es, con diferencia, de lo mejor que nos ha podido pasar en estos días. Un ambiente de jugabilidad total que nos envuelve por completo y que de paso nos invita explorar hasta el último rincón, en busca de esta nota o aquel Jinjo que todavía no hemos hallado. ¡Qué mas da! Aunque debamos dar mil vueltas a la misma fuente lo haremos sin refunfuñar, porque ningún otro juego nos había proporcionado la libertad de movimientos que **Banjo Kazooie** nos ha dado. Además, quién se va a aburrir si tenemos ante nosotros los mejores entornos 3D que se pueden encontrar en consola alguna. Los nueve

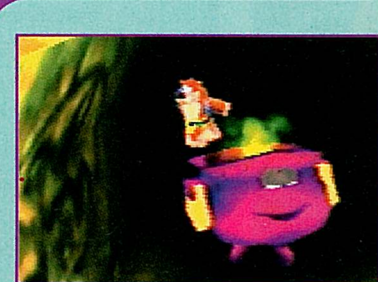



The Punisher con el albornoz, tras salir de su baño de lodo, ofreciéndonos una buena muestra de la riqueza de vocabulario que posee y la fluidez con que le arrecian las ideas a su privilegiada mente.





Más cosillas



Las ollas, arriba, permiten a Banjo teletransportarse por el mapeado de Gruntilda's World. Mientras, arriba a la derecha, una muestra de los puzzles a completar. Una vez hecho, se abrirá el acceso al nivel correspondiente.



GRAFICOS — 98

Podéis buscar donde queráis en el campo de las consolas, pero no vais a encontrar nada mejor que este Banjo Kazooie. Si la suavidad con que se mueve el entorno 3D es genial, más lo es la calidad y el detalle de las texturas.

MUSICA — 97

No es un aspecto que exploten especialmente los juegos de Nintendo 64, pero en Banjo Kazooie, desde la primera melodía hasta la última, lo «único» que encontraremos será una serie de melodías perfectamente recreadas.

SONIDO FX — 97

Aunque todos los efectos de sonido son geniales, no tenemos más que rendirnos ante las «voces» de cada uno de los personajes del juego. Son sencillos sonidos que se identifican perfectamente con cada personaje.

JUGABILIDAD — 97

Tiene los mejores gráficos, las mejores músicas y los mejores efectos de sonido, pero además es lo más adictivo que se puede encontrar. Además cuenta con unos mapeados inmensos e infinidad de secretos que alargarán su vida.

GLOBAL



\+ Todo merece ser destacado en este genial Banjo Kazooie.

\- El movimiento de las cámaras, que en ocasiones no nos permitirán ver a Banjo.

Puzzles

El secreto del éxito de **Banjo Kazooie** radica en la originalidad de cada uno de los subjuegos que hay repartidos por todos los mundos. Además, una vez que lleguemos al final, deberemos enfrentarnos a un «chunguísimo» Trivial en el que se nos realizarán todo tipo de preguntas y pruebas referentes a todo lo relacionado con el juego.

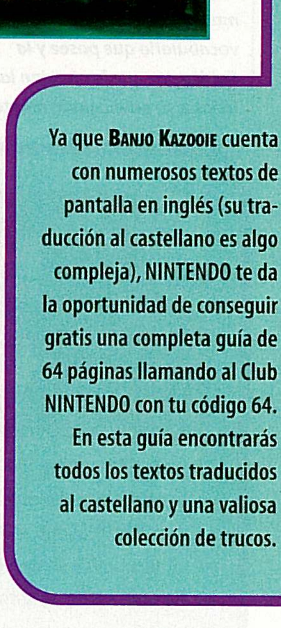






Un tranquilo cementerio no lo es tanto cuando las lápidas comienzan a correr tras nosotros. Son sólo uno de los originales enemigos que encontraremos en Mad Monster Mansion, uno de los mundos más espectaculares del juego.

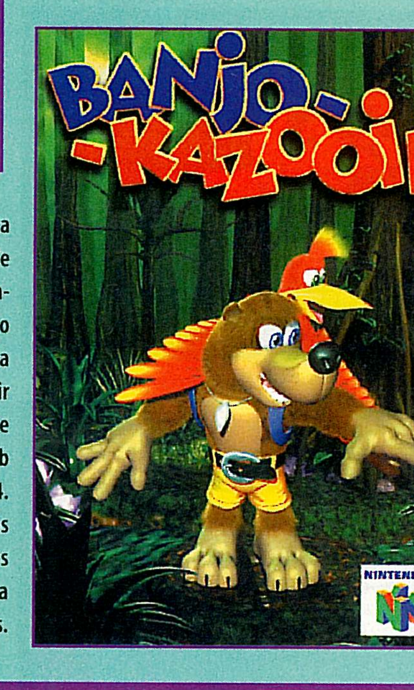
mundos del juego (diez contando el de Gruntilda, que da acceso a todos los demás) se representan en su totalidad, sin falsos efectos de niebla que alivien un tanto el trabajo del procesador gráfico. Subirse a lo más alto de una iglesia y observar desde su veleta todo el mapeado es una experiencia que no se puede describir. Hay que vivirlo. Las texturas, por otro lado, son tan geniales como detalladas, con un colorido soberbio que, por desgracia, la cuatricomía no respeta en absoluto (el sistema utilizado para imprimir la revista). Pero como no todo puede ser perfecto, el único gran fallo se encuentra también en el entorno gráfico, con unos movimientos de cámara a los que a veces, y como se diría de forma coloquial, «se les





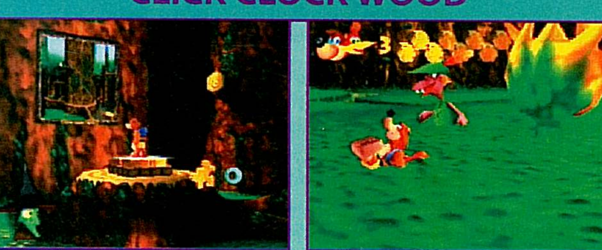


Gratis, una guía



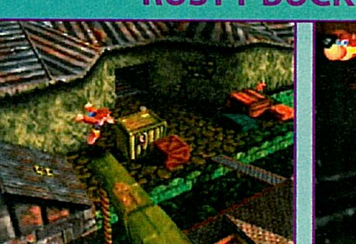
Ya que **Banjo Kazooie** cuenta con numerosos textos de pantalla en inglés (su traducción al castellano es algo compleja), NINTENDO te da la oportunidad de conseguir gratis una completa guía de 64 páginas llamando al Club NINTENDO con tu código 64. En esta guía encontrarás todos los textos traducidos al castellano y una valiosa colección de trucos.

CLICK CLOCK WOOD



Cuatro mundos en uno: primavera, verano, otoño e invierno. Cada uno de ellos da acceso a la siguiente estación del año. Muy, muy pesado.

RUSTY BUCKET



Un inmenso barco atracado en un no menos i de fiesta, pero muy poco le queda. El n

MUMBO'S MOUNTAIN




Nada mejor para comenzar la andadura por los mundos de BANJO KAZOOIE que este nivel. Banjo aprenderá los primeros movimientos y además realizará su primera visita al brujo del juego, el simpático Mumbo. El más sencillo de todos.

TREASURE TROVE COVE




Las primeras dificultades comienzan en este nivel, al igual que nuestra relación con las habilidades planeadoras de Kazooie. En esta misma fase podremos observar las primeras (e impresionantes) vistas aéreas del juego. Relativamente sencillo.

Gruntilda's World

La entrada a cada mundo se encuentra en un pequeño universo llamado Gruntilda's World. Aunque no lo parezca, es una especie de nivel independiente, ya que también deberemos buscar por sus rincones las diez preciadas piezas de puzzle. Eso sí, el acceso a dichas piezas deberá ser activada desde cada uno de los nueve mundos que componen el juego.

CLANKER'S CAVERN




El tiburón metálico (o lo que sea) se encuentra en una amplia nave que habrá que explorar hasta el infinito. Eso le convierte en un nivel difícil.

BUBBLEGLOOP SWAMP

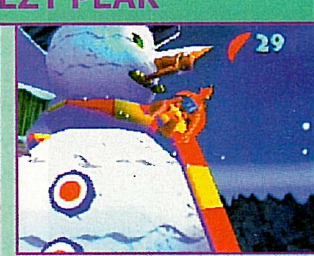



Su tono verdoso corrosivo esconde uno de los niveles más complejos del juego. La falta de experiencia con ciertos movimientos será la culpable.



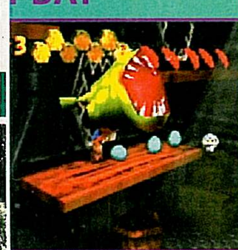
va la olla». Defecto que sus programadores han aprovechado convenientemente para esconder objetos donde, en teoría, no deberían esconderse (eso es mala uva). Por eso lanzamos una recomendación: explora lo inexplorable, y encontrarás gratas recompensas. Nos gustaría hablar largo y tendido de este juego, pero el espacio no es lo que más abunda. Por eso, sólo nos queda destacar la enorme labor realizada por RARE en cada uno de los aspectos del juego. Unas músicas soberbias, unos efectos de sonidos magistrales y todo lo ya comentado, conforman un juego irrepetible que, eso sí, toma prestado muchos elementos del maestro de los maestros: SUPER MARIO 64. Si no te lo compras, estarás perdiendo tu tiempo. J. C. MAYERICK

FREEEZEEZY PEAK

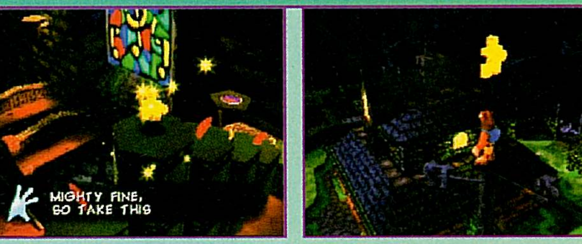
Los demoniacos muñecos de nieve harán la vida imposible a Banjo, aunque el principal, el grande, esconderá muchos secretos. Difícil.

T BAY



...nmenso puerto. No es el fin ...nás difícil de todos.

MAD MONSTER MANSION



Gráficamente es uno de los mejores niveles del juego, y lo más positivo: es de los pocos mundos cuyo nivel de dificultad no es nada elevado.

GOBI'S VALLEY





El viaje por el desierto del Gobi será más bien un paseo por las nubes, ya que Banjo deberá hacer uso de las habilidades de Kazooie. Muy difícil.



Esto es FUTBOL

International Superstar Soccer Pro'98

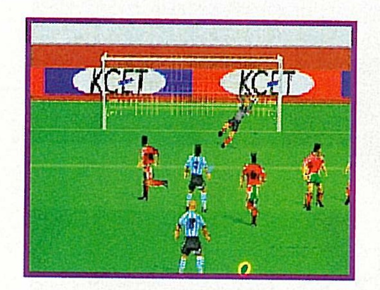


La segunda parte del simulador más **jugable** de la historia de los videojuegos llega a PlayStation con algunas modificaciones en las rutinas y en el **control** de los jugadores y una renovada gama de opciones.

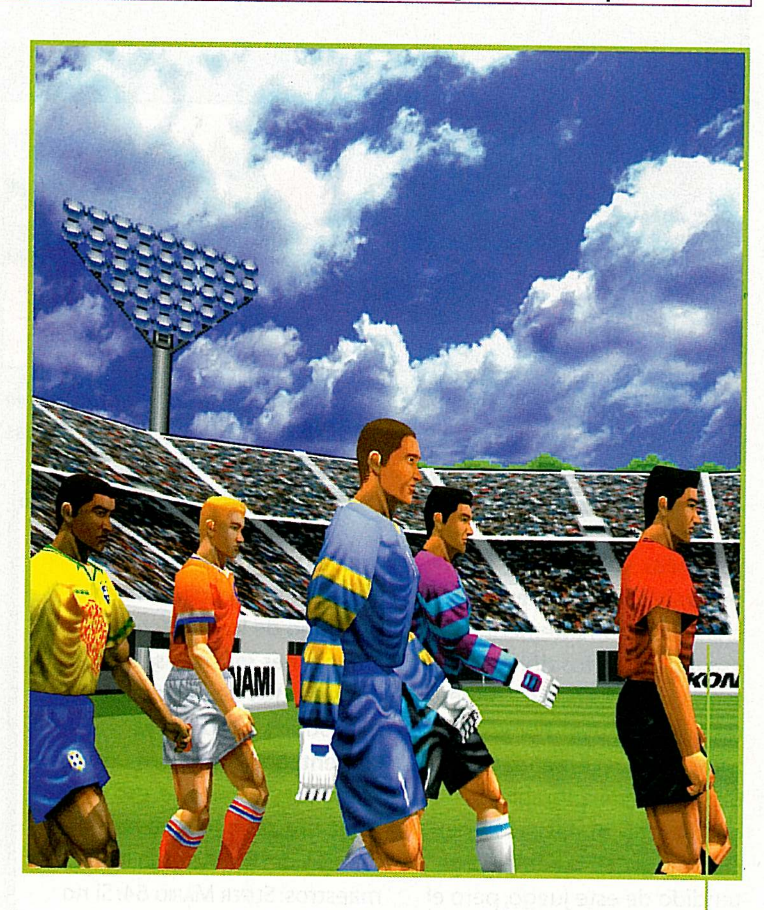


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



Desde que KONAMI lanzó INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (***SUPER NINTENDO***), la compañía japonesa no ha dejado de sorprender a propios y extraños dentro del género futbolístico. La aparición de los 32 *bits* supuso un nuevo reto para la compañía japonesa. En una primera etapa pareció olvidarse de su gran saga con un innovador simulador denominado GOAL STORM (WINNING ELEVEN en el mercado nipón), cuya principal deficiencia era la escasez de opciones. Después, volvió la vista al pasado reeditando la versión de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, en formato ***PSX***. El homenaje de KONAMI quedó patente con el respeto de los gráficos originales de la versión de ***SUPER NINTENDO***. Sin embargo, el gran momento aún estaba por llegar, ya que por entonces se empezaron a tener noticias de un juego que estaba rompiendo todos los esquemas en **Japón**. El título al



Con I.S.S. PRO'98 KONAMI ha conseguido mejorar la anterior entrega, logrando lo más parecido a un partido de fútbol real que jamas se ha visto en una consola.



INTERNATIONAL S. SOCCER PR

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Cámaras



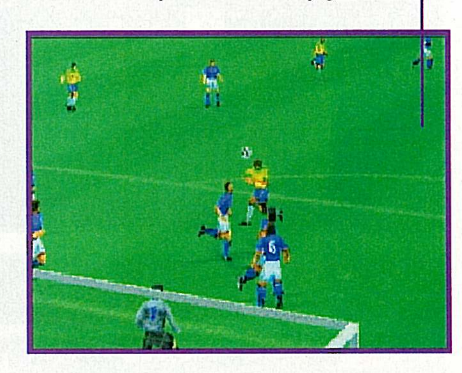




Dentro de la oferta visual incluida en este compacto se recogen cinco cámaras diferentes. Cuatro de ellas presentan una perspectiva lateral, ofreciendo inclinaciones y *zooms* diferentes (una más que su antecesor). Por su parte la quinta muestrea una perspectiva real ya incluida en la anterior versión. La única nota negativa en este apartado es la imposibilidad de repetir cualquier jugada y no sólo los goles, ya que hay momentos dignos de ser observados una y otra vez.



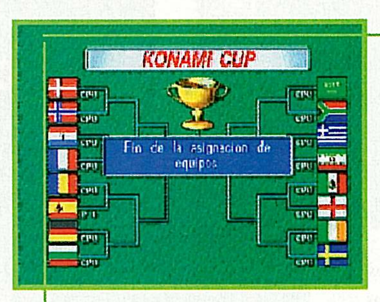
El editor de jugadores es otra de las novedades recogidas en esta entrega. A diferencia de la versión para ***Nintendo 64****, sólo permite modificar los nombres pero no el aspecto físico de los jugadores.*



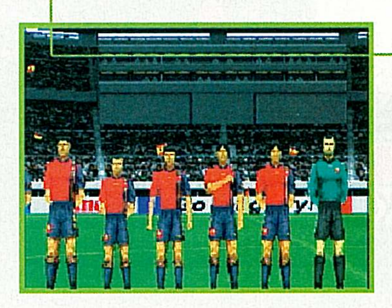
VALORACION

● La gran calidad de la primera entrega de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO ponía el listón muy alto para los programadores de KONAMI. Sin embargo, la compañía nipona ha logrado mejorar el control de los jugadores y complementar las opciones con elementos como el editor y la posibilidad de crear competiciones a la carta. El resultado es un juego que sigue siendo capaz de sorprender tanto a los que ya conocían la primera parte como a los que no. Es el título más jugado de la historia en la redacción.

que hacemos referencia era Winning Eleven'97, al que en nuestro mercado se le denominó International Superstar Soccer Pro. Por una vez, la versión europea superó a la japonesa, mostrando una concepción totalmente novedosa ante la que los aficionados a este tipo de simuladores se rindieron sin poner ningún tipo de resistencia. Tras la avalancha de programas de fútbol aparecidos por la fiebre del Mundial, KONAMI vuelve a la carga con la segunda parte de su gran título para ***PSX***, **International Superstar Soccer Pro'98**. Este juego se basa en la versión nipona titulada Winning Eleven 3,



COMPETICIONES *Una de las nuevas modalidades incluidas es la posibilidad de crear competiciones, al estilo de juegos como* ***Sensible Soccer****. Así, se puede fijar el número de equipos que participen en un torneo (de liga o copa), así como si su control es realizado manualmente o por la computadora.*



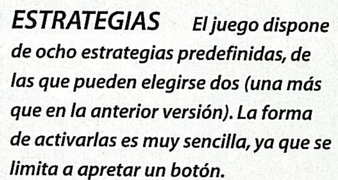


o'98

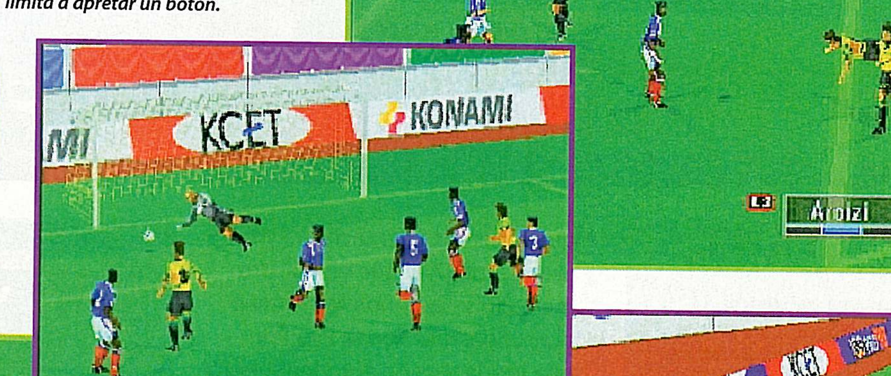
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	85	89	98	97
Tanto el diseño de los jugadores como su animación permiten reproducir perfectamente lo que sucede sobre un terreno de juego. El juego amplia la variedad de posibilidades de su antecesor, ofreciendo todo tipo de remates.	La calidad de la música no es mala, aunque la selección de melodías es, como poco, anómala. Algunas de ellas resultan un poco descompasadas y en general están por debajo de la entrega japonesa. No te debe preocupar.	Se agradece la introducción del comentarista en español (el mismo que apareció en el F1 de PSYNOSIS), aunque no alcanza la calidad de la última versión de FIFA. Es una pena que se eliminaran los cánticos del público.	La introducción de nuevas rutinas y la ampliación de movimientos posibles hacen que sea el juego que mejor reproduce lo que sucede sobre un campo de fútbol. Aunque se queme tu casa, seguirás jugando.	 + Es la jugabilidad en estado puro. Adicción total. − Al jugar puede que te olvides de otras cosas, como ir al baño o quedar con los amigos.



aunque tal y como ocurría en la anterior entrega, presenta algunas diferencias con el mismo. Así, se sustituyen los equipos de la **J'League** por 40 selecciones nacionales (8 más que en la primera entrega). El sistema de control también es diferente, aunque no afecta a la jugabilidad. Se mantienen los gritos y canciones de los aficionados, aunque no con la misma intensidad y presencia de la versión japonesa, con lo que se pierde ligeramente la sensación de bullicio y cercanía del público asistente al estadio. Por lo que respecta a las diferencias con la anterior versión europea, hay que señalar una nueva gama de opciones junto a algunas diferencias en el control. Lo primero que llama la atención es la incorporación de los menús en español, y de un comentarista en el mismo idioma que no alcanza la calidad de los incluidos en la última versión de FIFA. Los jugadores tienen nombres parecidos a los reales, por lo que nos podemos despedir de figuras ya legendarias en otras versiones como Alejo o Corierro. Además, presenta un editor de



ESTRATEGIAS *El juego dispone de ocho estrategias predefinidas, de las que pueden elegirse dos (una más que en la anterior versión). La forma de activarlas es muy sencilla, ya que se limita a apretar un botón.*



El aumento, de tres a cinco, de los niveles de dificultad es otro de los aspectos a tener en cuenta.

ESTADIOS *El programa recoge cinco estadios diferentes, con lo que se aumenta en uno el número que aparecía en su antecesor.*





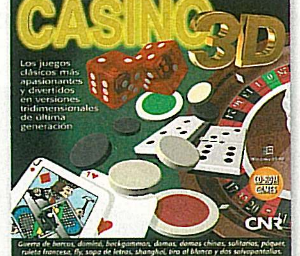
nombres y características técnicas, aunque no físicas. Dentro de la oferta visual presenta cuatro cámaras laterales (una más que su antecesor) y una real. Relacionado con este apartado surge uno de los pocos peros del juego, que se refiere a la reducción de las posibilidades en las repeticiones. En las competiciones, se incluye la posibilidad de crear ligas y copas determinando el número de equipos e incluso la opción de que cada uno de ellos sea controlado por la computadora o por un jugador. Todo lo anterior no sería demasiado relevante si sobre el terreno de juego no demostrara la calidad que caracteriza a esta saga. Sin embargo, las nuevas rutinas hacen el juego más realista y ofrecen nuevas posibilidades. Para lograrlo se ha modificado ligeramente el sistema de control de los jugadores, se han incorporado un nuevo sistema para activar estrategias y se aumenta de tres a cinco el número de niveles de dificultad del equipo controlado por la computadora. Sin duda la mejor aproximación al fútbol real.

CHIP & CE









Casino 3D

Un auténtico Casino galáctico y futurista con todos los juegos clásicos (barcos, ruleta, dominó, backgammon, solitarios, póquer, shanghai...) y algunos de nuevo cuño (Fly, Galería de tiro...) en espectacular 3D absolutamente interactivo. El programa te permitirá jugar contra seis adversarios diferentes. Se incluyen instrucciones, tablas de puntuaciones y dos alucinantes salvapantallas.



Tu Carta Astral

Versión corregida y aumentada*

Ésta es la versión revisada, mejorada y aumentada de Tu Carta Astral, un potentísimo programa que te permitirá conocer tu verdadera carta astral, tu horóscopo para el día que quieras, todos los aspectos más importantes de tu personalidad que te deparan las estrellas e incluso descubrir la compatibilidad zodiacal con tu pareja o amigos. Incluye, además, una completa Guía de la Astrología, las cartas astrales de 20 famosos, dos salvapantallas esotéricos y 30 minutos de música tecnocósmica que también podrás escuchar en tu equipo de música.*

Todo por sólo 350 ptas

*** Aviso a nuestros lectores: este CD-ROM sustituye al entregado el mes de agosto, ya que se detectaron en algunas unidades problemas de funcionamiento. Esta versión, además, incluye nuevos contenidos.**

GRATIS CON EL NÚMERO DE SEPTIEMBRE





CNR
revista mensual para seres inteligentes

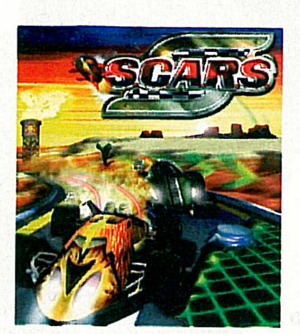
Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

ya a la venta

Algo distinto que RECORDAR

S.C.A.R.S.

S.C.A.R.S. nos invita a correr como posesos a través de los circuitos más **salvajes** e imposibles mientras disparamos sin cesar a nuestros rivales... En fin, el primer juego de **coches** en el que el **piloto** no podrá sacarse pelotillas de la nariz.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	VIVID IMAGE





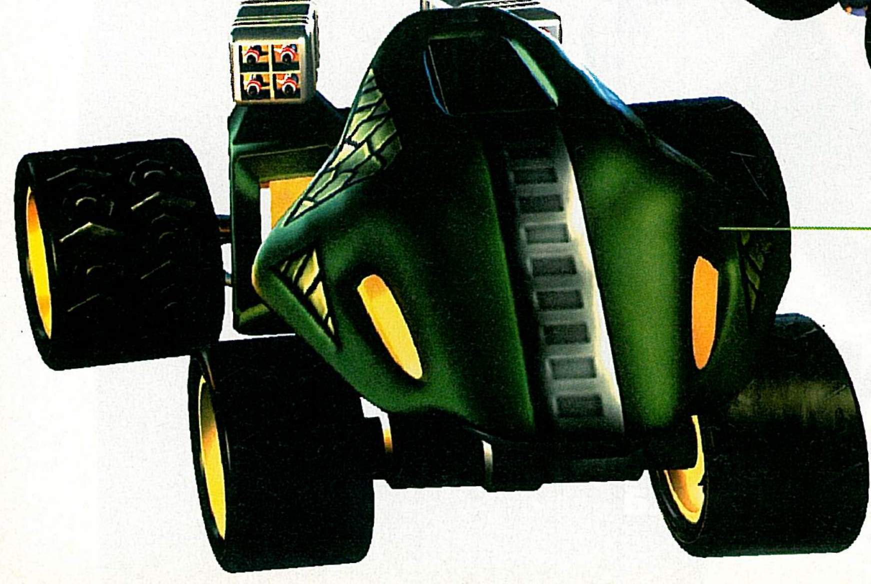
VALORACION

VIVID IMAGE hace poquitas cosas pero, las que hace, hay que reconocer que tienen calidad notable y una personalidad muy definida. En el caso de S.C.A.R.S. es evidente que han tomado todo lo bueno que atesoraba STREET RACER y le han añadido unos escenarios con relieve y una puesta en escena mucho más espectacular. El resultado es un juego con garra, agresivo estéticamente y con una jugabilidad contundente.



Creado por VIVID IMAGE, los programadores del clásico de 16 y 32 *bits* STREET RACER, **S.C.A.R.S.** tiene ese sello inconfundible que imprime a sus juegos de coches esta compañía británica. Tanto es así, que si en su día dijimos que STREET RACER era un MARIO KART con otros personajes, ahora, con **S.C.A.R.S.** la comparación más correcta y que mejor puede definirlo es STREET RACER. Ambos juegos tienen una personalidad y un estilo tan definido que alguien que haya echado más de una partida lo detectaría al instante. Aquí han cambiado los





El diseño de los coches, para qué negarlo, es más bien horroroso, pero su comportamiento en la pista es excelente.

S.C.A.R.S

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-4
Circuitos	9
Coches	8
Continuaciones	3
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 bloque)

Muy Importante



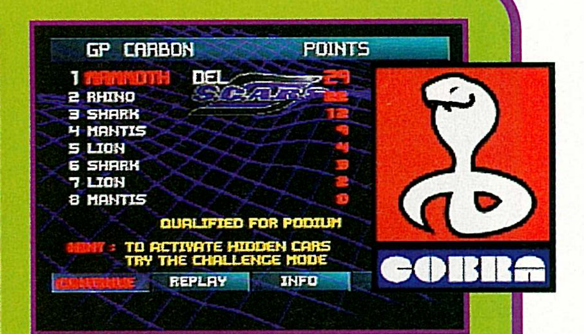
VEHICULOS

Al principio sólo podremos elegir entre cinco coches. El *chef* te recomienda el Mamut. Es fuerte, veloz, muy manejable y, sobre todo, un peligro como rival.



RECORRIDOS

El primer campeonato consta de tres pero, a partir de éste, la cifra irá aumentando. Es muy espectacular ver cómo se crean antes de cada carrera.



PUNTUACIONES

Para pasar de nivel necesitarás ganar al menos dos de las tres pruebas. Con una victoria y dos segundos puestos entras en el podio, pero no promocionas.





El arma con el icono de la calavera es la más divertida. Es una bomba de relojería que podrás pasar a tus rivales cercanos. Aguántala todo lo que puedas.





CONSEJO

En la salida no pulses el botón de acelerar hasta que se encienda la última luz. Es muy importante.







coches (ahora mezcla de *sprites* y polígonos), los escenarios (con relieve y profusamente decorados) e incluso algunos aspectos de la mecánica del juego (sobre todo en el modo *challenge*), pero ni siquiera esas diferencias pueden ocultar su parentesco. Lo que es evidente es que **S.C.A.R.S.** es muy superior a STREET RACER. Para empezar, se trata de un juego absolutamente trepidante. Velocidad extrema, circuitos con pocos tramos rectos y llanos, rivales tremendamente competitivos, trampas a cada paso y otras gozadas similares hacen de cada carrera un verdadero infierno en el que jamás podréis respirar tranquilos. Aunque los coches son muy





GRAFICOS 94

un gran trabajo en todos los niveles. escenarios espectaculares, abundantes efectos de luces, movimientos perfectos, velocidad, relieve y unos coches perfectamente animados son algunos de sus aciertos.

MUSICA 84

alterna algunas composiciones de mérito y buen gusto melódico con otras bastante plomizas y más bien discretas. en líneas generales, se dejan escuchar sin molestar, aunque no son ni mucho menos para tirar cohetes.

SONIDO FX 75

muy poco originales, tremendamente simples y, para colmo, más bien escasos. La verdad es que hacía mucho tiempo que no encontrábamos algo tan elemental. No acompañan demasiado a un juego con tanta acción.

JUGABILIDAD 92

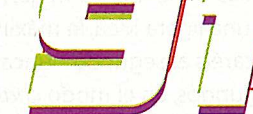
Las carreras son realmente salvajes, plenas de acción y con una velocidad enloquecedora. una dificultad muy exigente, quizá demasiado, y la opción para varios jugadores le garantizan una larga vida.

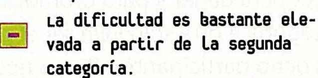


GLOBAL



91





+ su acción demoledora y su trepidante ritmo.

− La dificultad es bastante elevada a partir de la segunda categoría.

2, 3 y 4 Jugadores



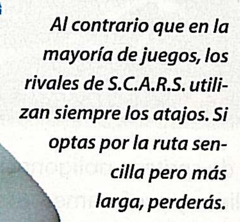








Se trata de un grandísimo modo de juego. En dos jugadores simultáneos tendremos la posibilidad de jugar tanto el modo torneo contra la cpu como el clásico modo versus contra nuestro compañero. Si optamos por más jugadores, ya tendremos que contentarnos con competir entre nosotros. Para poder participar cuatro a la vez, lógicamente, es necesario el uso de Multitap.



Al contrario que en la mayoría de juegos, los rivales de S.C.A.R.S. utilizan siempre los atajos. Si optas por la ruta sencilla pero más larga, perderás.



S.C.A.R.S. os ofrecerá un generoso repertorio de efectos de luces y de condiciones climáticas. Los juegos de luces se agradecen pero el tema de la lluvia o la nieve es un auténtico problema.

manejables y el pilotaje una auténtica gozada, cualquier recorrido precisa de una atención extrema y unos reflejos de acero. Aún así, la cosa tiene mucha miga. Para que os hagáis una ligera idea, la máxima diferencia que sacaréis al segundo nunca superará los tres segundos, en el modo *challenge* hay que hacer una carrera absolutamente perfecta para ganar y para promocionar de una categoría a otra sólo vale ser el primero de los ocho participantes. Como nosotros hemos conseguido algunas de estas cosas, diremos que su dificultad es exigente pero, para una persona que no tenga mucha práctica en este tipo de juegos este nivel puede ser muy alto. Como hay un modo para dos jugadores simultáneos y con muchas horas de práctica no hay juegos insuperables, confiaremos en aquello de «preferible durillo a que se acabe antes que un pitillo». En cualquier caso se trata de un gran juego.

DE LUCAR



MUTANTES y rascacielos

Rampage World Tour

Destruye ciudades, **devora** a la población y siembra el **caos** por el mundo entero sólo o **acompañado** de dos amigos en esta **soberbia** conversión de la Coin-op de Midway.







SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	SAFFIRE TEAM

Los desconocidos SAFFIRE TEAM firman esta prodigiosa adaptación para ***N64*** de la recreativa de MIDWAY, (versionada con anterioridad en ***PSX*** y ***Saturn***), en la que lejos por amedrentarse ante la limitaciones del cartucho, aprovechan el hardware de NINTENDO para realizar la mejor adaptación de todas. Permite tres jugadores simultáneos, no se ha perdido ni un sólo aspecto sonoro respecto a las entregas de CD, incorpora **Rumble Pak** y encima el antialiasing mejora los gráficos de los tres protagonistas. Esto si que es una conversión.

NEMESIS

VALORACION

● No es Banjo Kazooie o F-Zero X, pero Rampage World Tour puede enorgullecerse de ofrecer uno de las mejores experiencias multiplayer producidas hasta el momento para Nintendo 64, y sin necesidad de split screen.

Tres jugadores





Hasta tres amigos pueden unir sus fuerzas en **Rampage WT**, destrozando ciudades enteras por todo el planeta.

RAMPAGE WORLD TOUR

ARCADE

Megas	64
Jugadores	1-3
Vidas	1
Fases	148
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS — 89

Idéntico al pixel a la recreativa original, Rampage da buen testimonio de que se pueden hacer juegos 2D de calidad en Nintendo 64. Lo mejor de todo es sin duda la animación de los tres monstruos protagonistas.

MUSICA — 87

A pesar de las limitaciones de memoria del formato cartucho frente al CD de PSX y Saturn, la gente de Saffire Team han hecho un excelente trabajo, sin omitir ni una tan sólo de las músicas oídas en 32 bits.

SONIDO FX — 90

Aún mas sorprendente es la nitidez y abundancia de los efectos de sonido presentes en el juego: gritos, explosiones... ¡incluso incorpora los diálogos digitalizados durante el recuento de puntos!

JUGABILIDAD — 89

Aunque, al igual que las versiones PSX y Saturn, su mecánica pueda resultar algo repetitiva, nadie puede negar que Rampage es divertido como pocos, sobre todo a la hora de jugar con dos amigos más.

GLOBAL — 89

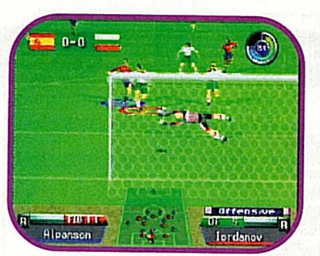
+ Hasta tres jugadores simultáneos, como en la máquina original.

− A la hora de jugar solo, Rampage se vuelve algo monótono.



El año del DOBLETE

International Superstar Soccer'98



Tras el gran sabor de boca dejado por la anterior versión para Nintendo 64, KONAMI lanza una **segunda** parte aún más rápida. Sin embargo, la citada rapidez se consigue a costa de reducir la **nitidez** gráfica.

VALORACION

● La rapidez con la KONAMI se adaptó a NINTENDO 64 con ISS'64, hacía presagiar un impresionante futuro para los próximos simuladores de fútbol de esta compañía. La intención de la segunda entrega ha sido aumentar la rapidez de un juego que ya de por sí era muy rápido y suave. el objetivo se ha logrado aunque a cambio se ha perdido parte de la nitidez que constituía uno de los alicientes del éxito de la primera parte.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	MAJOR

Aunque parezca mentira, sólo dos compañías (ELECTRONIC ARTS y KONAMI) se han decidido a lanzar simuladores de fútbol para ***Nintendo 64***. Mientras que la saga FIFA va por la tercera entrega, KONAMI nos presenta la segunda parte del juego que revolucionó el género de los simuladores futbolísticos el pasado año. Las claves del éxito fueron unas animaciones realmente impresionantes y una rapidez sin comparación que unidas a la capacidad técnica de ***Nintendo 64*** lograron un juego que se adelantó a su tiempo. Para la nueva versión vuelve a contar con los servicios de MAJOR como grupo programador, en busca de repetir el éxito de su antecesor. La calidad de la primera parte hacía muy difícil superarla, por lo que parece que se ha optado por dotar al juego de una rapidez superior. Sin embargo, para lograrlo se ha tenido que recurrir a un sistema para suavizar texturas. Esta técnica, ya empleada por KONAMI en otros simuladores deportivos (NBA Pro'98), aumenta la rapidez pero a cambio de perder parte de la nitidez que tenían los gráficos de la versión original. También dentro del apartado gráfico hay que señalar que a la cámara lateral se incorpora una con perspectiva real, manteniendo los tres planos de inclinación y el mismo número de *zooms*. El control de los

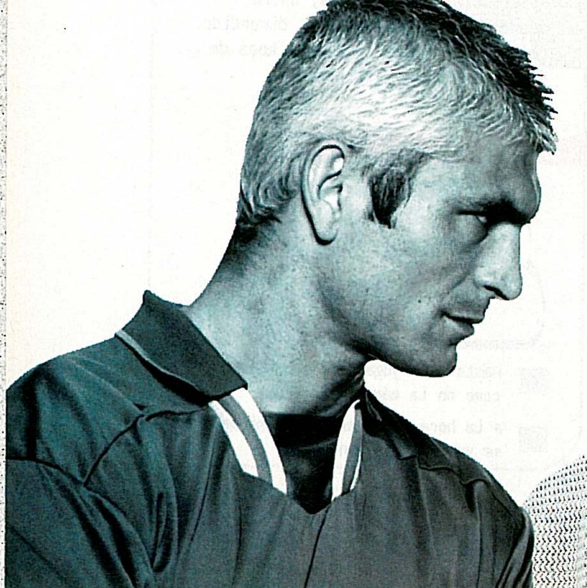


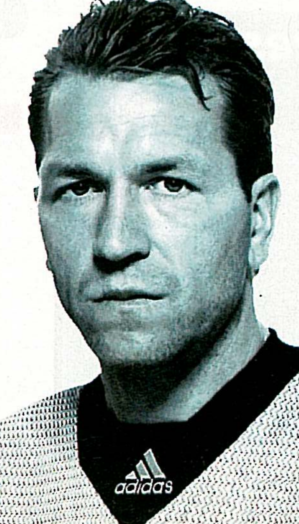




DETALLES

El juego incluye algunos detalles dignos de quitarse el sombrero. Así, al sustituir al capitán del equipo éste entrega el brazalete a un compañero. En caso de un fuerte golpe, el masajista del equipo acude con un spray, y en caso de lesión los camilleros acuden a sacar al jugador.





ISS'98

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

Editor

El editor incluye tres posibilidades: modificación de nombre, de número y de aspecto físico. Dentro del último se aumenta el numero de caras, se permite determinar la altura y se incluyen habilidades especiales para cada jugador.









PENALTIS

El sistema de penaltis no se ha modificado. La perspectiva sigue siendo real y, para controlar al portero y la dirección del balón, aparecen dos cursores móviles.





ANIMACIONES

La mejora en las animaciones es patente, observándose con perfecto realismo los movimientos de los jugadores.

jugadores también muestra algunas diferencias, se establece un nuevo sistema para lanzar golpes francos (mediante dos indicadores) y se aumenta la dificultad en los partidos contra la computadora. Por otra parte también se busca renovar la imagen del juego mediante una nueva *intro*, algo más elaborada, y a través de la modificación de los menús. En el apartado de las opciones, dentro del modo práctica se añade un apartado defensivo, se cambian los escenarios (aunque se mantiene su número) se incrementa de 32 a 56 el número de selecciones y se añaden cuatro estadios a los cinco que ya existían en la versión anterior. Las competiciones no varían, aunque a diferencia de lo que ocurre con la versión para ***PlayStation*** no es posible que dos jugadores controlen dos equipos diferentes en una misma competición. Sí hay novedades en el editor de jugadores, en el que se aumenta de 32 a 80 el número de caras disponibles y se incluye la posibilidad de determinar la altura de los diferentes futbolistas. Tal y como viene sucediendo en la última entrega de toda la saga, se han sustituido los nombres totalmente ficticios por otros con cierta similitud a los componentes reales de las diferentes selecciones nacionales. En definitiva, KONAMI ha optado por la velocidad y por aumentar el número de opciones disponibles, aunque el precio pagado para ello, en términos de nitidez, sea algo elevado. A pesar de todo, el juego conserva una gran espectacularidad gracias a unas animaciones realmente impresionantes.

CHIP & CE



GRAFICOS 92

Aunque la animación de los polígonos con texturas es impresionante, la reproducción gráfica ha perdido nitidez con respecto a su antecesor. La velocidad no lo es todo, y ya era suficiente con la de la anterior entrega.

MUSICA 83

En esta ocasión no se emplean las mismas melodías empleadas en otras versiones de la saga. Los ritmos incorporados son menos salseros que los de la primera entrega, aunque no es algo que preocupe demasiado.

SONIDO FX 87

El comentarista sólo está disponible en inglés (a diferencia de lo que ocurre en PSX), aunque es algo habitual cuando se trata de cartucho. Los gritos del público recogen plenamente el ambiente de un partido de fútbol.

JUGABILIDAD 93

La velocidad de esta segunda parte aporta al juego un gran componente arcade, aunque resulte excesiva en algunas situaciones. De todas formas, es posible realizar jugadas difícilmente alcanzables por otros simuladores.

GLOBAL



\+ Nuevas opciones y mejora en las animaciones.

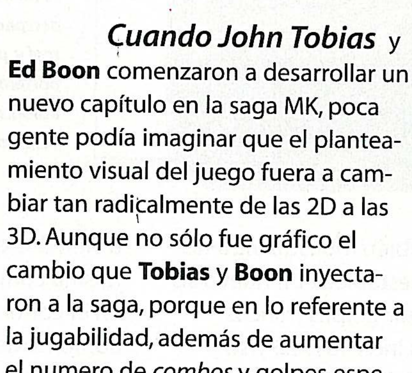
\- La pérdida de nitidez es un handicap importante.

Está de MUERTE

Mortal Kombat 4

Después de la **desilusión** que supuso la versión N64 de MK Trilogy, Midway vuelve con Mortal Kombat 4, posiblemente la **mejor** conversión creada para N64, que no guarda apenas **diferencias** con la Coin-op.





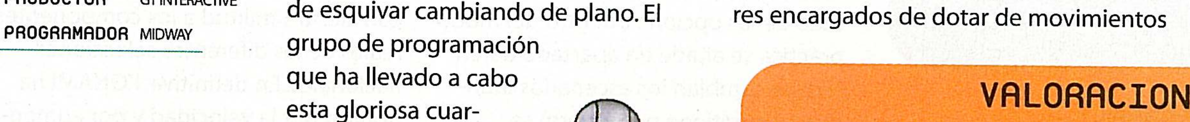


Arriba podemos observar como Sub-Zero realiza su ya clásico «freeze», que en esta versión ha sufrido un notable lavado de cara a base de light sourcing. Mientras, su oponente se disfraza de sota de bastos.

Cuando John Tobias y **Ed Boon** comenzaron a desarrollar un nuevo capítulo en la saga MK, poca gente podía imaginar que el planteamiento visual del juego fuera a cambiar tan radicalmente de las 2D a las 3D. Aunque no sólo fue gráfico el cambio que **Tobias** y **Boon** inyectaron a la saga, porque en lo referente a la jugabilidad, además de aumentar el numero de *combos* y golpes especiales, han sido añadidas ciertas armas que podremos sacar en cualquier momento del combate y, lo más importante, la versatilidad de las 3D ha permitido añadir el movimiento de esquivar cambiando de plano. El grupo de programación que ha llevado a cabo esta gloriosa cuarta parte, está compuesto en su práctica totalidad por la gente que realizó en su día el primer Mortal Kombat: **John Tobias** y **Ed Boon** en la producción y diseño general del programa, **Dan Forden** al frente del grupo de sonido FX e incluso **Daniel Pesina** y **Richard Divizio**, Johnny Cage y Kano respectivamente, de la primera parte, han sido los principales actores encargados de dotar de movimientos

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GT INTERACTIVE
PROGRAMADOR	MIDWAY



VALORACION

Al fin todos los poseedores de Nintendo 64 pueden disfrutar de una conversión de un beat'em-up recreativo que resulta casi idéntico a la coin-op. Las limitaciones gráficas que hasta ahora descorazonaban a los usuarios de N64 aficionados a los juegos de lucha, con juegos como MK Trilogy o Dual Heroes, han quedado en el olvido, gracias a esta genial creación de Midway, o mejor dicho, de John Tobias y Ed Boon. Tan sólo falta que alguna compañía ponga a la venta un periférico en forma de mando al estilo arcade para poder sentirnos como en los salones recreativos.





Uno de los aspectos más impresionantes del juego es la gran cantidad de efectos de luz que posee.

El mago Quan Chi hace su segunda aparición en la saga después de aparecer en MK Mythologies.

MORTAL KOMBAT 4

BEAT'EM-UP

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	VARIABLES
Continuaciones	0-9
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

Secuencias

Todas las secuencias de las *intros* y los finales de la versión para NINTENDO 64 de MK4 están generados en tiempo real por la consola, al igual que ocurría en la recreativa. Aunque su aspecto no resulta tan vistoso como las secuencias de *FMV* de PLAYSTATION, resultan incluso más sorprendentes, ya que utilizan el potencial de la máquina para mostrarlas y no una secuencia grabada. Han sido creadas con estaciones de trabajo *Silicon Graphics*.



Los Fatalities

Aquí tenéis algunas de las escenas más crudas del programa de MIDWAY. Si ya en el primer MK resultaban impresionantes, imaginaos cómo quedan en 3D y animadas con avanzadas técnicas de *motion capture*.





En esta instantánea podemos observar cómo ***THE ELF****, al llegar a la redacción, despierta a* ***THE SCOPE*** *de su letargo con un movimiento denominado «sobaca destroy» que aprendió de* ***JASON****, el Techno-sensei del más allá. El «scopeto» despertó trece días después.*

reales a los personajes de **MK 4** a base de *motion capture*. Con respecto a las diferencias de esta versión con la *COIN-OP*, **MORTAL KOMBAT 4** se trata sin duda de la conversión más fiel a recreativa que ha pasado por ***NINTENDO 64*** desde su lanzamiento. Lo más destacable de **MORTAL KOMBAT 4**, al igual que en todos los demás MK, son los soprendentes *fatalities* de los que hace gala, ya que con el paso a las 3 dimensiones han ganado en crudeza, ya que resultan mucho más reales. Los poseedores de una ***NINTENDO 64*** pueden sentirse orgullosos de esta conversión de **MORTAL KOMBAT 4**, ya que se trata de la mejor versión doméstica, igualando en jugabilidad y suavidad de movimientos a la versión ***PLAYSTATION***, pero superando con creces a ésta en todo lo concerniente al apartado gráfico. Un juego que no debes dejar pasar.

DOC









GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	89	90	90	92
De las dos versiones existentes del juego ésta es sin duda la que mejores gráficos posee, acercándose en extremo a la calidad de la recreativa en aspecto y suavidad de movimientos. Al fin empezamos a notar la potencia de N64.	La tenebrosa banda sonora que pasa casi desapercibida delante de nuestras orejas ha sido reproducida en esta versión de NINTENDO 64 con una fidelidad a la COIN-OP casi absoluta. Destaca la musiquilla del bosque.	Todos los gritos de dolor y los sonidos más desagradables que podáis imaginar (el crujir de los huesos, el brotar de sangre y vísceras) son reproducidos por el chip de sonido de NINTENDO 64 de un modo similar a la recreativa.	El paso a las 3D ha supuesto todo un adelanto en la saga en lo que a jugabilidad se refeiere. La posibilidad de esquivar y la de utilizar armas como hachas o mazas es, junto a los fatalities, lo más destacable.	+ Los gráficos tan impresionantes que posee. – En ciertos niveles de dificultad, el oponente resulta excesivamente difícil.



Breath of Fire III

Dragones y CAMORRAS



La saga Breath Of Fire es a Capcom lo que Final Fantasy es a Square. Después de su *brillante* paso por Super Nintendo ha llegado el momento de disfrutar de esta épica aventura en PSX. *Batallas* continuas y un guión *magistral* son sus notas más distintivas.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CAPCOM

Los amantes de los *RPG* se pueden dividir en dos grupos. Por un lado los fanáticos de los juegos de rol más abigarrados, que adoran las batallas por puntos y turnos, la mecánica de ir subiendo los niveles de los personajes y todo este tipo de detalles. Por otro lado están los que gustan de la mecánica de un juego de rol, pero que huyen un poco de todo lo que tiene que ver con estrategia. Les va lo de meterse en la piel de un personaje e ir poco a poco descubriendo y forjando la historia del juego, pero detestan o, mejor dicho, recelan de las ralentizaciones de las batallas y demás. Pues bien, antes de nada debo decir que yo pertenezco a este último sector, y aunque adoro este tipo de juegos debo confesar que las batallas por turnos me desquician. Con **Breath Of Fire III**, a pesar de ser un claro exponente del rol más puro, me lo he pasado bomba. Y la culpa de eso lo tiene su guión y los exquisitos diálogos, que aunque tienen el tremendo *handicap* de estar en inglés (parece mentira que no se haga el esfuerzo de traducirlo a estas alturas), descubre un sinfín de situaciones plagadas de suspense, tensión, romanticismo, amistad, traición y, sobre todo, buen humor. Y recalco lo de buen humor porque resulta curioso comtemplar cómo nuestros personajes, aunque de una



En las tiendas hallarás armas y muchos items para reponer energía.

VALORACION

Los amantes de los juegos de rol están de enhorabuena, porque BREATH OF FIRE III es el mejor representante de una de las sagas más emblemáticas del género. Su fantástico guión, plagado de humor y suspense, hará las delicias de los bilingües, porque no ha sido traducido. Gráfica y musicalmente se aleja bastante de FINAL FANTASY VII, pero reúne todos los detalles necesarios para identificarse con el personaje. Un gran juego que sólo desquiciará a los que rehuyan de las batallas por puntos, que aquí son constantes.

BREATH OF FIRE III

RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Personajes	7
Fases	90
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Batallas



Es lo que más ralentiza el desarrollo del juego, ya que cada diez o quince pasos... batallita al canto. Eso sí, las magias son bastante espectaculares y variadas, lo que hace que dentro del sopor levantes un ojo viendo su representación gráfica. Aunque seas un viciado de este tipo de enfrentamientos, acabarás tarde o temprano un poco harto de tanto bicho pesado.









Pesca



En **BOF III** podremos pescar en varias partes del juego . Los trofeos tendrán diferentes propiedades en las batallas, y serán muy útiles en determinados momentos.



forma no muy explícita, se «benefician» a la prostituta de un señor feudal después de derrotarle (incluso después la chica recrimina al antiguo señor el hecho de que era muy poco hombre comparado con





Gráficamente está muy cuidado, aunque no se aleja demasiado de la línea de sus antecesores de 16 bits. Lo que no es de recibo es que un guión de impecable factura como éste pueda pasar desapercibido por la no traducción.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
88	87	85	92	90
gran número de personajes, tanto amigos como enemigos, multitud de magias, escenarios y un amplio mapeado. técnicamente se parece mucho a sus antecesores de SNES, pero todo ha sido realizado con mucho mimo y detalle.	aunque está bastante bien, se aleja bastante de la calidad de FINAL FANTASY VII. echamos de menos un poco más de acompañamiento orquestal, aunque ambientan a la perfección y, lo que es mejor, no molestan lo más mínimo.	salvo las magias, que vienen acompañadas por un sonsquete característico según la que utilicemos, el resto se ciñen a los «strompff», «fluffs» y demás FX típicos de las batallas. no hay nada hablado en todo el juego.	si eres amante de los RPG puros y duros, y además dominas el inglés, disfrutarás como un enano. si por el contrario sólo sabes decir «my taylor is rich» y odias las ralentizaciones de las batallas, acabarás harto.	+ si hablas inglés y adoras las batallas, suma 3 puntos. − si te harta tanta batallita y no controlas el inglés, resta 3 puntos a la nota global.

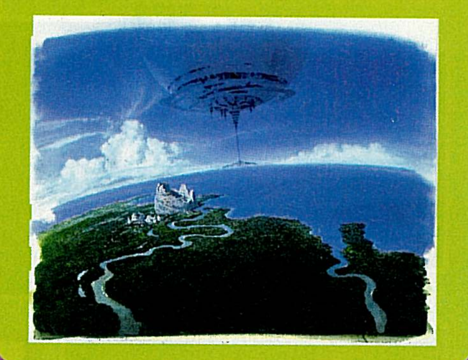


Escenarios





En el mundo de BREATH OF FIRE III podremos encontrarnos en los lugares más insospechados. Desde las típicas cuevas y palacios hasta pueblos, fábricas, barcos, montañas y todo tipo de estancias que os podáis imaginar.







En el Estilo 2, hoy hay alubias de primero y ensaladilla de segundo.





nuestros protagonistas), o escuchar cómo una pareja de novios discute porque él prefiere dormir juntos en una habitación de un hotel con la excusa de ahorrarse dinero, o descubrir que el padre de Momo, una de las chicas del grupo, es un erotómano empedernido. Pero no sólo es humor el juego, ya que a lo largo de las 80 horas que dura el juego (aunque yo diría que tres cuartas partes de ese tiempo nos las pasaremos luchando) iremos tejiendo una historia plagada de situaciones que nos irán envolviendo en la trama e identificando con nuestro personaje, el último descendiente de una estirpe de dragones (de ahí el titular del juego). Gráficamente está muy cuidado, aunque lejos de los niveles de, por ejemplo, FINAL FANTASY VII, con un *look* muy similar a las entregas de ***SNES***. Lo mismo ocurre con la banda sonora, que sin ser mala, queda a años luz de la que escuchamos en el citado título de SQUARE que, aunque a algunos les pese, debe ser el referente de este tipo de juegos. Resumiendo, si domináis el inglés y soportáis estoicamente las continuas batallas, os lo pasaréis como enanos. Si no es así... hay otros juegos.

THE SCOPE



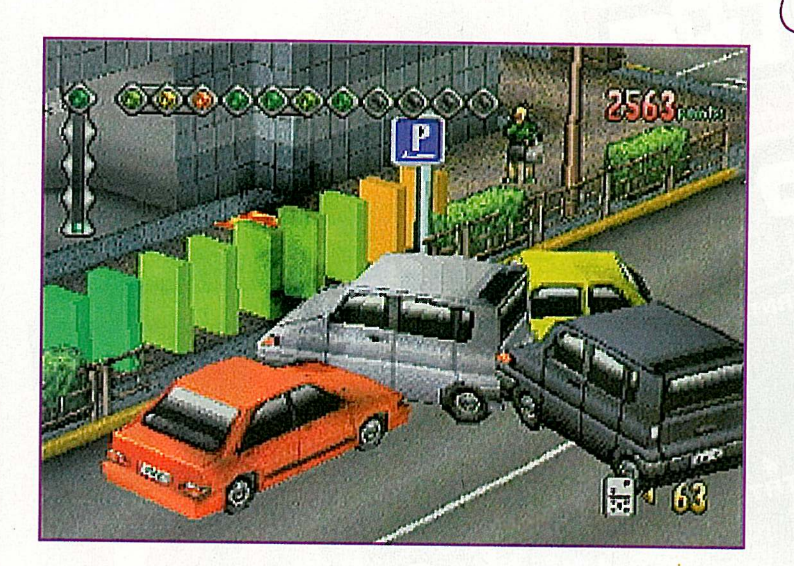


Al igual que en el resto de capítulos de la saga, la variedad de personajes que pululan por el juego es digna de mención, y sólo en las batallas observarás bastantes repeticiones. Dentro de las casas es donde mayor elenco de seres hallarás.



Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80
■ FORMA DE PAGO ■
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❏ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❏ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJ

El EFECTO dominó



Con la *originalidad* por bandera, y la *calidad gráfica* como nota distintiva, de la mano de Virgin y JVC nos llega un juego de *estrategia* sorprendente.









FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	JVC

Parece mentira que después de tantos años jugando, llegue un juego que sorprenda y tan gratamente como este **Mr. Domino**. Y la razón de nuestra sorpresa no es otra que su mecánica de juego. Para empezar, deberemos elegir una ficha de dominó, que será masculina o femenina, dependiendo de nuestros gustos. También tendremos la posibilidad de elegir el número de ésta, por ejemplo un seis doble, un dos-cinco o lo que queramos. Una vez determinado todo esto, llega la hora de avanzar por el juego. De entrada nos veremos controlando una ficha que circula por una fase en perspectiva isométrica. Al principio seguramente no tendremos ni idea de lo que hacer, ya que únicamente hay un botón útil, que no es otro que el de dejar fichas de dominó tras nuestros pasos. Pero tras un par de vueltas por la fase empezaremos a comprender cuál es nuestro cometido. Desperdigados por el recorrido descubriréis una serie de *switches* especiales y tras ellos unos círculos iluminados. Pues bien, si colocáis una ficha de dominó justo antes de esos *switches* y continuáis colocando fichas desde esos círculos hasta los *switches* siguientes y así sucesivamente, observaréis que al empujar las fichas y caer en dichos interruptores, se activará una parte del escenario que interactuará con las fichas que hayáis colocado en los círculos iluminados después de una animación. Si bien el ideal del juego es engarzar unos



VALORACION

La calidad de este juego sólo se ve empañada por la escasa cantidad de fases. 6 niveles son a todas luces insuficientes para un juego que aúna jugabilidad con originalidad y calidad técnica. De cualquier forma, MR. DOMINO es un gran juego, que gracias a su peculiar mecánica y a las animaciones que se producen al activar los switches de los escenarios, os pegará a la consola hasta que lo finalicéis.

MR. DOMINO

ESTRATEGIA-PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	6
Continuaciones	5
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

Escenarios del Juego

La mecánica del juego se basa en activar determinados *switches* que harán que ciertas partes del escenario cobren vida e interactúen con las fichas colocadas. De esta manera deberemos colocar una ficha justo antes del interruptor y seguir en un círculo «iluminado» que nos indicará dónde va a actuar el escenario. Una vez completados todos, finalizaremos la fase. Es lo mejor del juego.







Como podéis observar, no tiene límites la imaginación de los programadores. Desde una explosión de un microondas hasta un tiovivo o un tanque haciendo puntería en una pared han sido incluidos.

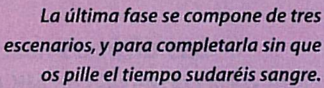
Fases





Sólamente seis fases componen el juego. De entre todas, la última se puede considerar como triple, ya que la componen tres escenarios diferentes. Una casa, un parque público, un mundo de galletas, un parque de atracciones, una vía pública o una mesa de juegos son los decorados que sirven de escenario a cada fase. La dificultad de estas fases es creciente, destacando la última de todas, que nos ha costado más de 4 horas poder acabarla.





La última fase se compone de tres escenarios, y para completarla sin que os pille el tiempo sudaréis sangre.



switches con otros, es decir, que una vez colocadas las fichas en el primer recorrido por la fase con sólo empujar la primera se vayan cayendo todas y activando de una «tacada» todos los elementos del escenario, también podremos completar la fase yendo de uno en uno. Obviamente la puntuación no será la misma, pero el objetivo de cada fase es, insistimos, activar todos y cada uno de los *switches* de los escenarios. Pero no acaba aquí la cosa, ya que según en qué fases habrá interruptores ocultos, fases de *bonus* e, incluso, distintos caminos para elegir. Si, como ya hemos dicho, la originalidad y la calidad técnica del juego es de lo mejor que hemos tenido ocasión de contemplar (se puede decir que gráficamente es impecable), en el debe del juego hay que hacer mención al escaso número de fases. Sus 6 niveles, los primeros realmente fáciles tras un corto periodo de adaptación, se nos antojan escasos para un juego de esta índole. Un pequeño pequeño borrón para un gran juego que engancha como pocos.

THE SCOPE

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	84	85	89	88
El diseño de los decorados y, sobre todo, el de las numerosas animaciones es lo más destacable de este apartado. Mención especial para el escenario de la casa y el del parque de atracciones, que gozan de las mejores animaciones.	Pasa totalmente desapercibida, aunque en alguna fase, si os atascáis, puede que acabéis un poco hartos de ella. De todas formas cumple y no es especialmente estridente. En un juego de este tipo no es algo que deba importarnos demasiado.	Tanto los sonidillos de las fichas al caer como todos los que han sido incluidos en las animaciones son buenos pero sin destacar especialmente. Aunque no son muchos en número, los que hay son buenos y bastante realistas. No están mal.	La fantástica jugabilidad de este juego ha sido ensombrecida por la exigua cantidad de fases. Ni la gran dificultad de la última sirve para ocultar este defecto. De haber tenido 5 o 6 niveles más, la puntuación sería mucho más elevada.	+ Técnicamente se puede decir que es impecable. – La escasa cantidad de fases incluidas es algo que muchos no perdonarán.



Brutalidad POLIGONAL

Mortal Kombat 4

La **cuarta** entrega de la saga del **fatality** ya se encuentra entre nosotros y, por suerte, antes de lo esperado. John Tobias y Ed Boon han vuelto a la carga con un nuevo **engine** esta vez en **3D** y apoyados por muchos de los actores y programadores del primer MK.



GRAFICOS *A pesar de que su resolución es menor y de que carecen de anti-aliasing, la suavidad con la que se mueven es igual a la de la recreativa.*

Las últimas noticias que tuvimos de la conversión de **MK 4** para ***PlayStation*** salieron de Mortal Kombat Mythologies, en un vídeo en el que se nos mostraban secuencias de la ***Coin-op*** y nos decían que la versión doméstica estaría preparada para otoño de este mismo año en **Estados Unidos**. Al parecer, MIDWAY se ha puesto las pilas y se han dejado el verano para las vacaciones, ya que la versión *yankee* lleva en la calle desde primeros de Julio y noso-







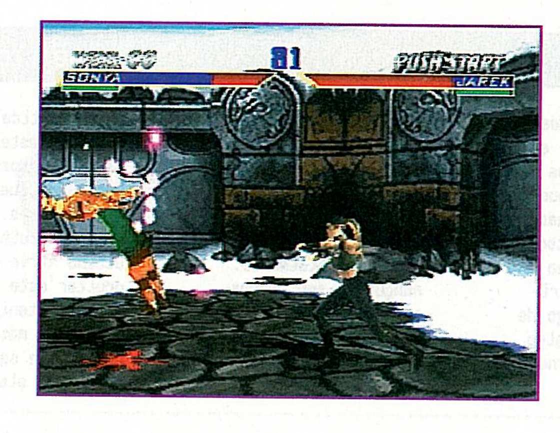
*Una de las mejoras añadidas a la versión doméstica de **MK 4** es la inclusión de Goro como Mid-boss y personaje jugable.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI-MIDWAY
PROGRAMADOR	EUROCOM

VALORACION

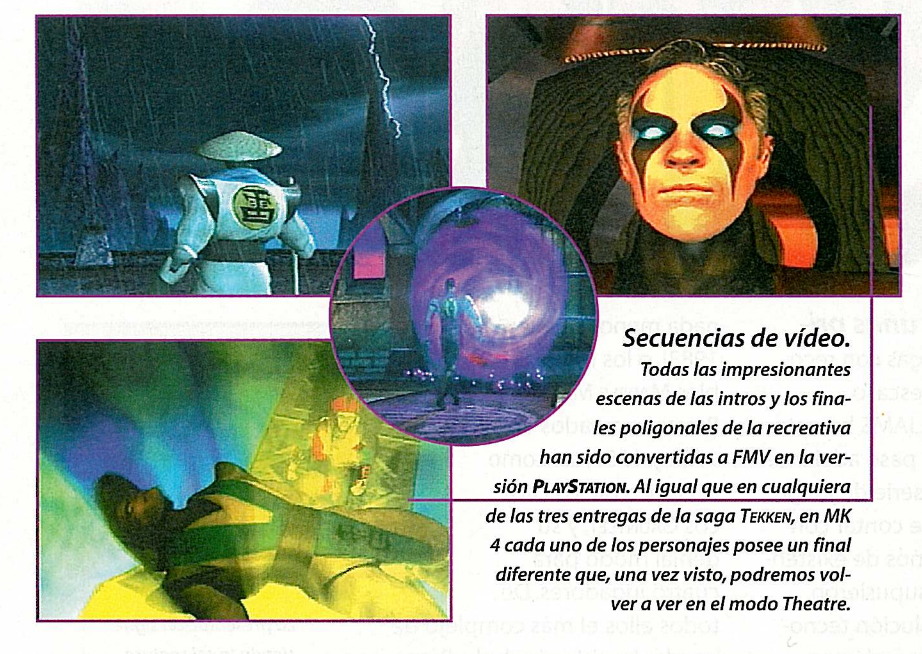
Día a día PlayStation nos va sorprendiendo con conversiones casi perfectas de juegos que corren en un hardware muy superior a ella. Mortal Kombat 4 no es una excepción, ya que la versión para la máquina de Sony, a pesar de no tener anti-aliasing ni de mover 3,6 millones de polígonos por segundo, posee todo el feeling, toda la jugabilidad y toda la suavidad de la coin-op (cerca de los 60 fps), y además nuevos personajes como Goro. Si os gustó la recreativa, ni se os ocurra dejar pasar esta genial conversión.



MORTAL KOMBAT 4

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	7-8-9
Continuaciones	0-9
Passwords	NO
Grabar Partida	NO



Secuencias de vídeo. *Todas las impresionantes escenas de las intros y los finales poligonales de la recreativa han sido convertidas a FMV en la versión PLAYSTATION. Al igual que en cualquiera de las tres entregas de la saga TEKKEN, en MK 4 cada uno de los personajes posee un final diferente que, una vez visto, podremos volver a ver en el modo Theatre.*





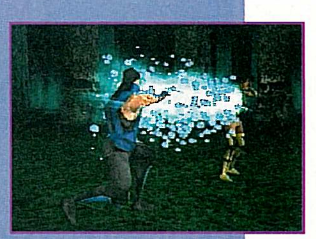
*El misterioso Noob Saibot (los apellidos de los creadores de MK a la inversa) también aparece en **MK 4**.*

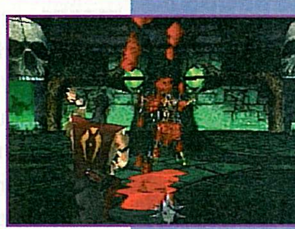
tros podremos disfrutar con **MK 4** en Septiembre. La recreativa de **MK 4**, que funcionaba sobre un nuevo *hardware* de MIDWAY llamado ***ZEUS*** (en cuyo diseño habían intervenido, entre otros, **Pat Cox** y **Cary Mednick**, principales artífices del *hardware* del primer KILLER INSTINCT) hacía casi imposible, técnicamente, una conversión para ***PSX***. La principal barrera era la gran cantidad de polígonos que la ***COIN-OP*** podía poner en pantalla (nada menos que 3,6 millones por segundo), pero la versatilidad de la máquina de SONY ha permitido convertir la recreativa con un resultado asombroso. Los fanáticos de la saga quedarán sorprendidos ya que, a pesar de que el *engine* ha sido pasado a las 3D, mantiene la jugabilidad tradicional de los MK e incluso, la incrementa.

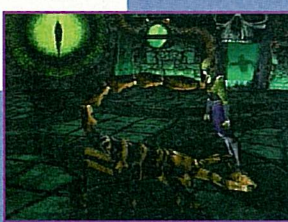
DOC

Fatalities









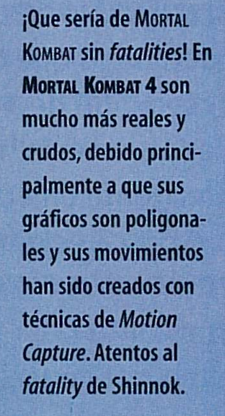






El fatality que veis en esta pantalla es completamente idéntico al de Kano en el primer MK.

¡Que sería de MORTAL KOMBAT sin *fatalities*! En **MORTAL KOMBAT 4** son mucho más reales y crudos, debido principalmente a que sus gráficos son poligonales y sus movimientos han sido creados con técnicas de *Motion Capture*. Atentos al *fatality* de Shinnok.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — A pesar de que el hardware de la recreativa sea superior en este apartado, la versión Playstation mantiene toda la suavidad y el aspecto que dejaba boquiabierto a medio salón recreativo. Los fatalities son «reales».	88 — El único título de la saga que se salía un poco de lo normal en este aspecto era MK3, gracias a sus remixes, pero esta versión poligonal vuelve a las tenebrosas bandas sonoras que tanto gustaron en la segunda parte de MK.	92 — Este es uno de los apartados más importantes del juego, tal y como ocurrió con todas las anteriores entregas. Los gritos de dolor, los crujidos de los huesos, la sangre brotando de los cuerpos, los gritos de Raiden, etc.	90 — En esta versión se han perdido movimientos como los brutalities y los babalities, pero la cantidad de combos ha sido aumentada y, lo mejor, ha sido incluida la posibilidad de usar armas y de lanzar objetos.	90



\+ La suavidad de los movimientos. Los fatalities.

– Su jugabilidad, a pesar de ser muy alta, no llega a parecerse a la de TEKKEN 3 o SF EX.

Los 80' son NUESTROS

Atari Collection 2

Aunque haya demasiados ***analfabetos*** del videojuego que desprecian la reedición de ***viejas*** glorias, todavía hay gente inteligente en el mundo que busca este tipo de ***recopilaciones*** por las estanterías. Y las que faltan por llegar...



Trás unas primeras entregas con recopilaciones de escaso atractivo, WILLIAMS ha optado por dar un paso adelante y ofrecer una serie de juegos que, a pesar de contar con más de diez años de existencia, en su día supusieron toda una revolución tecnológica. Para la ocasión se han elegido seis títulos inolvidables, entre los cuales existen hasta cinco años de diferencia. Desde MILLIPEDE, que nació allá por 1982, hasta ROAD BLASTERS, que en 1987 intentó competir, sin demasiado éxito, con otros conocidos juegos de conducción de la época. En medio nos encontramos con CRYSTAL CASTLES, un sorprendente clónico de PAC-MAN en perspectiva isométrica, programado nada menos que ¡en 1983!, o los inolvidables MARBLE MADNESS y PAPERBOY, creados en 1984 y 1987, así como el clásico de los clásicos GAUNTLET, y su genial modo para cuatro jugadores. De todos ellos el más complejo de emular ha sido, sin duda, PAPERBOY, que utilizaba la placa ***SYSTEM II*** de ATARI y un modo de alta resolución de 512x384 *pixels* que también llegaron a utilizar juegos como APB o TOOBIN'. A pesar de resultar una emulación perfecta, el modo de pantalla utilizado hace que la imágen aparezca en pantalla de una forma extraña, algo que no se aprecia en las capturas que acompañan al texto pero sí (y mucho) en el monitor. El otro gran defecto de esta recopila-



La presentación sigue siendo la asignatura pendiente de las recopilaciones de WILLIAMS. La galería de imágenes es lo único que se salva.

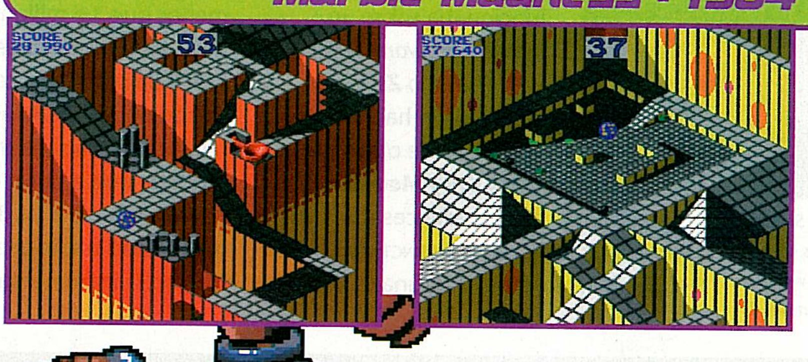
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GT INTERACTIVE
PROGRAMADOR	WILLIAMS

VALORACION

WILLIAMS es, junto a NAMCO, una de las compañías que más en serio se ha tomado el tema de las recopilaciones de COIN-OP clásicas. La segunda serie, compuesta por títulos de ATARI (de la que ésta es su segunda entrega), está siendo sin duda la más interesante, gracias a unos juegos mucho más elaborados e infinitamente más divertidos.

Marble Madness - 1984



PENDIENTES *de vértigo, enemigos puñeteros y el vacío más absoluto. Los ingredientes justos para guiar a la bola de turno, con ayuda del mando analógico o del ratón, a través de unos laberintos cada vez más complejos.*

ATARI COLLECTION

CLASICOS

CD ROM	
Jugadores	1-4
Juegos	6
Años	1982 A 1987
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Paperboy - 1987





EXTRAÑO es la palabra que mejor lo define. Pero como tal, es una oportunidad envidiable para jugar a una COIN-OP que cuenta con un carisma especial.



Road Blasters - 1987



UN ARCADE DE CONDUCCION en el que no sólo deberás limitarte a conducir. Tendrás que acabar con todo lo que veas y recoger las esferas de colores.

Gauntlet - 1985



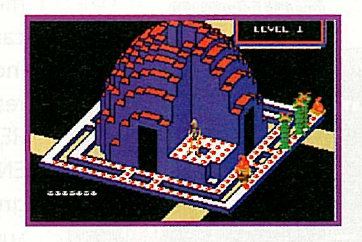
¿QUE SE PUEDE CONTAR de GAUNTLET que ya no se sepa? Sólo que el modo de cuatro jugadores es de lo más divertido y adictivo que encontraréis.

Millipede - 1982



TODOS HEMOS JUGADO alguna vez con alguna versión de este clásico. Simplemente divertido.

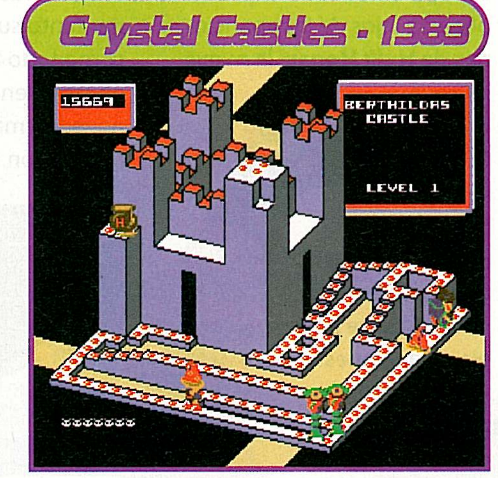
ción lo encontramos en ROAD BLASTERS que, en comparación con la ***COIN-OP*** original, pierde bastantes cuadros de imágen por segundo. Para decirlo aún más claro: es algo más brusco que el original. Lo que sí les ha quedado bordado ha sido la perfecta emulación de GAUNTLET, tanto en jugabilidad, cuadros por segundo y efectos de sonido. Además ofrece la posibilidad de elegir entre las dos versiones existentes de la ***COIN-OP***, para dos y cuatro jugadores respectivamente. Con MILLIPEDE y CRYSTAL CASTLES, como es obvio, no ha habido demasiados problemas, al igual que con MARBLE MADNESS, un precioso y genial juego que dio origen a multitud de clónicos que, en nigún caso, fueron capaces de superarle en jugabilidad. Por último otro pero, ¿por qué no se esmeran en crear mejores presentaciones? En ese sentido les queda mucho que aprender de otra experta en estas lides: NAMCO. En resumen, otra inmejorable oportunidad de hacerse con un 6 en 1.





J. C. MAYERICK

Crystal Castles - 1983



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84 — como emulaciones que son, los gráficos son idénticos a los de las COIN-OP originales. sólo dos peros: uno, la extraña representación de los mismos en PAPERBOY; dos, la perdida de cuadros por segundo en ROAD BLASTERS.	85 — si os gustaban las músicas originales, entonces no podréis poner ningún pero, ya que son idénticas. lástima que, al igual que hacen otras compañías, no hayan incluido versiones remasterizadas de las mismas.	85 — ATARI era un gran amante de las digitalizaciones de voz y demás efectos por el estilo. Tanto PAPERBOY como GAUNTLET respetan estas características, un aspecto que resulta especialmente interesante en este último juego.	90 — sólo con GAUNTLET ya hay diversión para semanas, sobre todo con el modo para cuatro jugadores. MARBLE MADNESS y PAPERBOY no quedan muy lejos, mientras que los demás, a excepción de CRYSTAL CASTLES, son simplemente curiosos.	87 — + una recopilación de calidad con juegos que suponían todo un avance a nivel técnico. − La emulación de ROAD BLASTERS no es ni mucho menos perfecta.

La nueva Era del WRESTLING

WWF Warzone



La **tercera** entrega de wrestling para PSX rompe radicalmente con sus antecesores ofreciendo un **renovado** apartado gráfico. La variedad de opciones y su editor, el más grotesco del mundo de los videojuegos, hacen el resto.

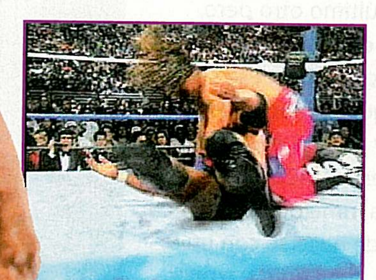


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA



Todos los años el circo del *wrestling* lanza al mercado un programa en el que nos presenta a las últimas incorporaciones en esta disciplina. Ya lejos de las apariciones de **Hulk Hogan**, la nueva entrega nos permite contar con 16 luchadores diferentes (seis más que su antecesor). Además, hace posible crear a nuestros propios luchadores, gracias a un magnífico editor. El mismo permite crear criaturas dignas de ser exhibidas en cualquier feria, siendo posible determinar tanto sus rasgos físicos como todo tipo de elementos en su atuendo. Sin embargo, la novedad más notable es la renovación en el apartado gráfico en una saga que últimamente se limitaba a realizar cambios de escenarios e incorporar nuevos luchadores. El cambio de SCULPTURED SOFTWARE por IGUANA ENTERTAINMENT como grupo programador ha supuesto la sustitución de los gráficos animados con el sis-



Editor



Hasta ahora los simuladores deportivos eran los líderes en los editores. Sin embargo, las posibilidades de este juego suponen un nuevo punto de referencia. La clave es unir a los más grotescos aspectos físicos, una disparatada oferta de atuendos.







VALORACION

- Mientras que la segunda parte de WFF se limitó a modificar el escenario donde se realizaban los combates, la nueva entrega supone un cambio radical con este tipo de juegos.
el nuevo entorno gráfico pone el juego a la altura de los programas de lucha, y a la vez ofrece una considerable variedad de opciones con las que se recogen las diferentes pruebas de esta disciplina, mezcla de deporte y espectáculo teatral.

WWF WARZONE

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modos de Juego



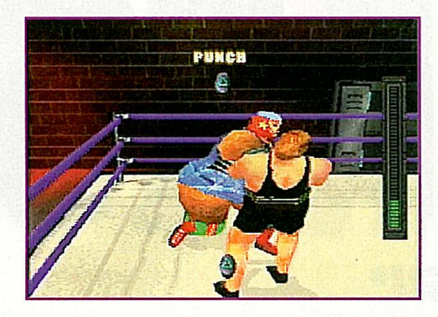


TAG MODE Esta modalidad, ya recogida en la anterior entrega de *PLAYSTATION*, consiste en luchar en equipos.

WEAPON Para rizar el rizo los luchadores pueden emplear diferentes objetos (desde televisores a barras de hierro), como armas arrojadizas.



CAGE La lucha se produce dentro de una gigantesca jaula. Aunque este modo es nuevo en *PSX*, ya aparecía en otras versiones.





El cambio de grupo programador (IGUANA ENTERTAINMENT por SCULPTURED SOFTWARE), coincide con la renovación de la serie. El nuevo apartado gráfico convierte este título en el juego de wrestling más espectacular del mercado, situándose cerca de los juegos de lucha.

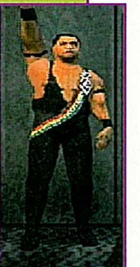
tema de *motion capture*, por otros en los que predominan los polígonos con texturas al uso de los últimos simuladores de lucha. Así, se aumenta considerablemente el tamaño de los luchadores y se incluyen múltiples movimientos de cámara. En este sentido hay que destacar los planos generales ofrecidos en la modalidad por equipos, cuando alguno de los luchadores se encuentra fuera del cuadrilátero. Entre las opciones, además de las modalidades individual y por equipos, es posible luchar en dos modos más denominados *Cage* y *Weapon*. El primero, que ya había sido incluido en diferentes versiones de ***GAME BOY*** y ***SUPER NINTENDO***, consiste en luchar dentro de una jaula, mientras que el segundo, totalmente nuevo, supone la incorporación de diferentes objetos que los luchadores pueden recoger y lanzarse. La gran presentación, *intro* incluida, y un original sistema de menús que permite acceder a las diferentes opciones a través de un ascensor, ponen la guinda a un juego con el que se abre una nueva era dentro del bullicioso y espectacular mundo del *wrestling*. **CHIP & CE**

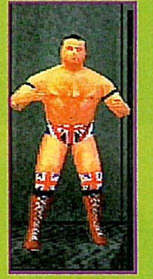




Luchadores






GRAFICOS 91

La renovación gráfica es completa. El aspecto de todos los participantes en esta curiosa y espectacular modalidad de lucha se sitúa en la misma línea de los últimos juegos de lucha aparecidos en el mercado.

MUSICA 85

Además de la música habitual de los juegos de wrestling, esta versión ofrece diferentes melodías para cada competidor, detalle típico de los juegos de lucha y no demasiado habitual en los simuladores deportivos.

SONIDO FX 91

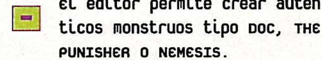
Junto a un comentarista capaz de agotar al más parlanchín, aparecen gritos de ánimo individualizados según los luchadores que estén combatiendo. La calidad de estos sonidos está muy por encima de lo habitual.

JUGABILIDAD 90

El cambio gráfico y la variedad de opciones también dan sus fruto en la jugabilidad. Además, el espectacular editor pone una nota de humor en esta disciplina, aportando un estilo grotesco al conjunto del juego.

GLOBAL





+ El riesgo de realizar un cambio gráfico tan profundo.
- El editor permite crear auténticos monstruos tipo DOC, THE PUNISHER O NEMESIS.

Profundamente TERRORIFICO

Deep Fear

De las profundidades del *mar* nos llega el que puede ser uno de los últimos juegos de Saturn en llegar a nuestro país. En él los *creadores* de Torico son los guías de un descenso a los infiernos que ocurre allí donde nuestros *gritos* se confunden con el silencio sepulcral de los abismos marítimos.

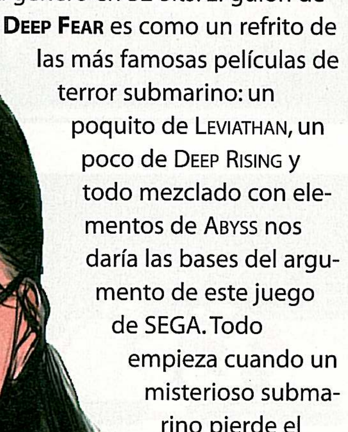




El detalle de las animaciones y de los decorados resalta en estas pantallas. Fijaos en el póster de arriba

Aunque desconocemos si CAPCOM lanzará finalmente RESIDENT EVIL 2 para ***SATURN***, sí nos atrevemos a decir que de producirse esta situación sería muy raro que este juego llegara hasta nosotros. Pero no hay mal que por bien no venga, y SEGA ha decidido obsequiarnos con este sucedáneo del juego de CAPCOM, un juego que lo tiene todo para convertirse por méritos propios en uno de los mejores de su género en 32 *bits*. El guión de **DEEP FEAR** es como un refrito de las más famosas películas de terror submarino: un poquito de LEVIATHAN, un poco de DEEP RISING y todo mezclado con elementos de ABYSS nos daría las bases del argumento de este juego de SEGA. Todo empieza cuando un misterioso submarino pierde el control y se estrella contra una base submarina. A partir de ahí, el protagonista, un miembro del equipo de rescate submarino, descubrirá el terrible secreto que se oculta tras este aparatoso accidente. Parece que un extraño virus está transformando a los empleados de la base en monstruosos mutantes sedientos de sangre. Estas son más o menos las bases del argumento, pero vosotros os preguntaréis de qué va exactamente el juego. Pues bien, se trata







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

VALORACION

A pesar de sus similitudes con RESIDENT EVIL, DEEP FEAR es un juego completamente distinto en su planteamiento y argumento, y eso es lo que le hace tan divertido. Los enemigos pasan a ser algo secundario en una aventura cargada de acción con una gran ambientación gráfica y sonora.

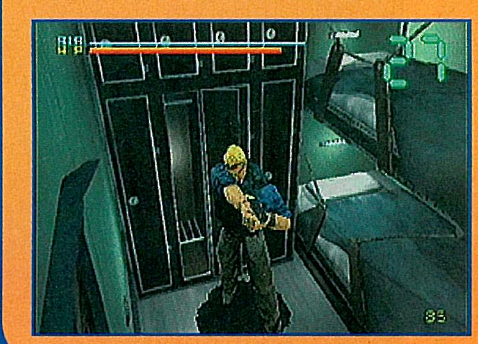
DEEP FEAR

AVENTURA/SURVIVAL HORROR

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

Armamento



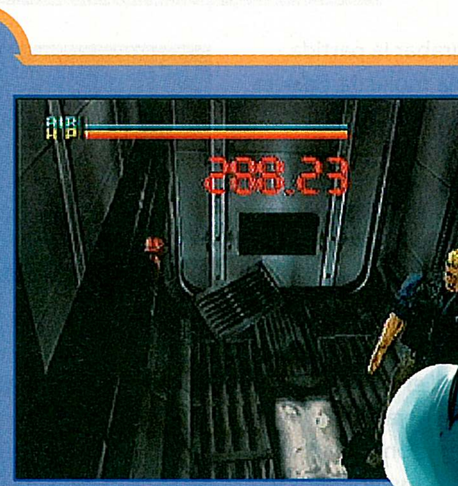


En **Deep Fear** hay un tipo de arma ideal para cada entorno y enemigo. Si queremos disparar debajo del agua tendremos que localizar el fusil submarino, y si queremos acabar rápidamente con los perros mutantes deberemos encontrar la escopeta de cañones recortados. Podremos llevar todas las armas encima y usarlas cuando queramos, a excepción de las armas especiales.

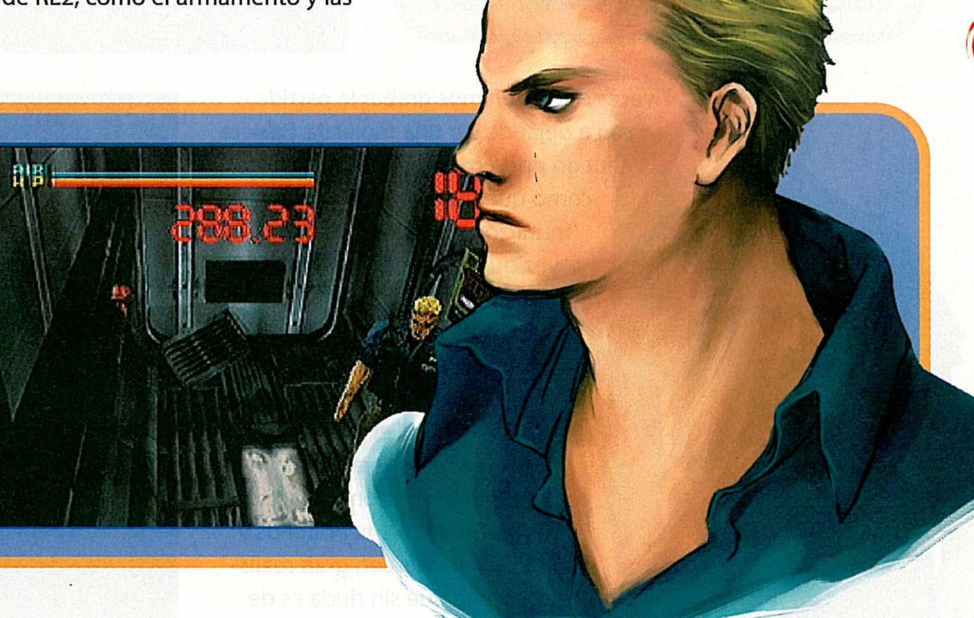
de algo tan sencillo como puede ser sobrevivir y descubrir qué es lo que está pasando. A diferencia de la obra maestra de CAPCOM, **Deep Fear** añade nuevos elementos a la acción principal, y ya no serán nuestros únicos enemigos los monstruos, ya que en ocasiones lo serán el tiempo y la falta de aire. Esto quiere decir que no sólo hay que preocuparse por la energía, sino que también hay que vigilar los niveles de aire que hay en cada una de las zonas de la base. Cuando éste se vaya agotando, el color del decorado pasara a ser rojizo, y entonces tenemos tres opciones: salir corriendo de ahí, usar la máscara de oxígeno o recargar el aire utilizando una granada. La especial situación de la base hará que algunas zonas estén inundadas de agua y otras repletas de llamas, circunstancias que añaden aún más dificultad a la acción. Por suerte no todo son desventajas, ya que las dos preocupaciones constantes de RE2, como el armamento y las

Enemigos





No todos los enemigos son los monstruos, también os las tendréis que ver con el tiempo, huyendo de una zona antes de la explosion de una bomba.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	93	90	93	94
Aunque no llegan a la calidad de animación de RE2 en lo que se refiere a los personajes, sí están a la altura de lo mejor. Los sprites están bastante detallados y se mueven con fluidez sin desentonar para nada con los fondos.	El creador de las melodías de TORICO ha realizado en DEEP FEAR un trabajo si cabe aún más brillante. Su banda sonora es impecable y se ajusta a la perfección a las situaciones, resultando inquietante y misteriosa.	Los efectos de sonido están a la altura de la banda sonora. Además de los aullidos y ruidos de los zombies, se ha añadido sonido ambiente en algunos escenarios, en los que podremos oír el agua, el viento, etc...	El control de las acciones es sencillo, y el hecho de que podamos movernos mientras disparamos nos dará una gran libertad que será muy práctica para terminar con los enemigos que pululan por los escenarios.	+ Es casi tan divertido, jugable y terrorífico como RE. − Que no haya nada traducido al castellano, ni siquiera unos subtítulos.

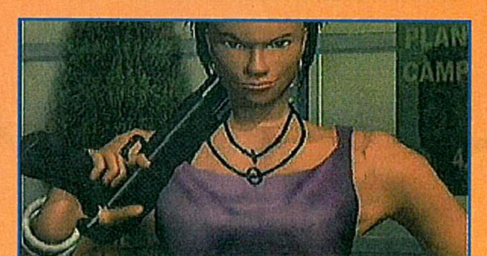


Secuencias









Las secuencias renderizadas nos darán cuenta de los sucesos más escalofriantes que suceden en el juego. Algunas de ellas nos helarán la sangre.

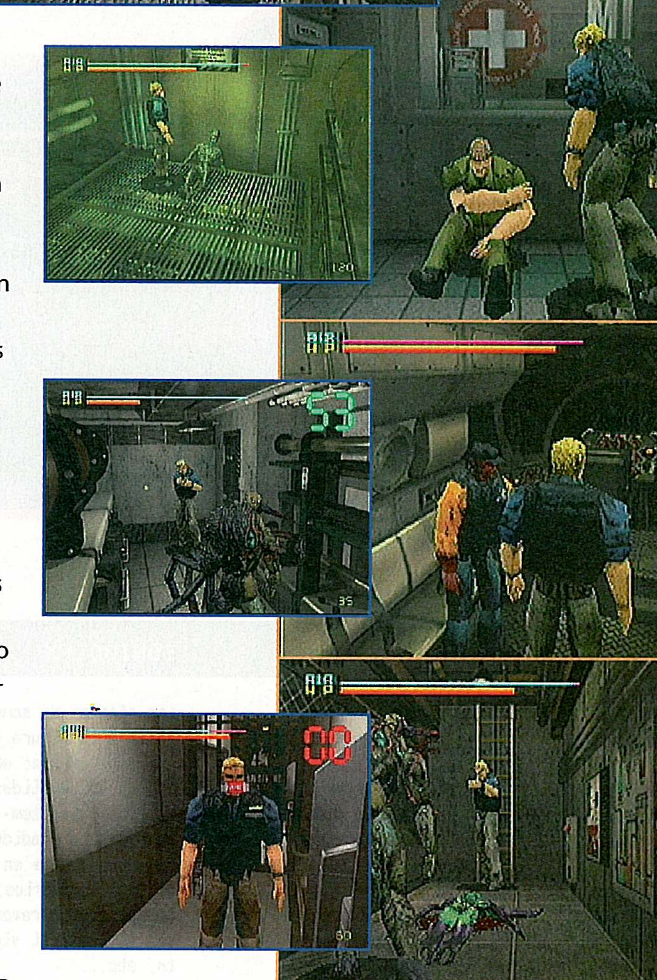


El componente de aventura es el más importante del juego. Tendremos que localizar objetos, hablar con gente y resolver enigmas, además de matar bichos.



veces que podíamos grabar la partida, van a dejar de ser una molestia. En este juego podremos grabar tantas veces como queramos y recargar tanta munición como necesitemos una vez que encontremos los paneles dispuestos a tal efecto. Los apartados gráfico y sonoro son sobresalientes. Si ya nos dejaron boquiabiertos las melodías de Torico, aquí el músico del grupo se ha superado, añadiendo aún más tensión a la acción. Los gráficos son muy buenos y están animados con gran realismo, pero lo que sin duda es de agradecer a los programadores es el fenomenal sistema de control, que nos permitirá correr, esquivar o saltar hacia atrás al tiempo que disparamos. Algo verdaderamente práctico a la hora de freir monstruos. Resumiendo, **Deep Fear** es un gran juego que puede hacer que los usuarios de ***Saturn*** vuelvan a mirar a su consola con la ilusión perdida por la llegada de ***Dreamcast***, por lo menos durante unos meses...

THE PUNISHER

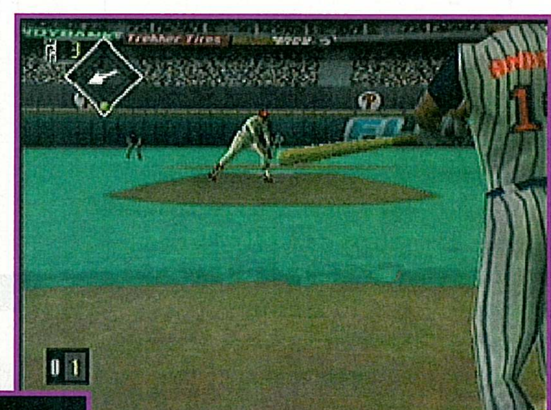




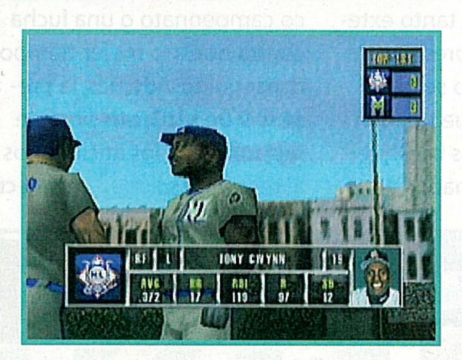
COMBATE con bate

All-Star Baseball'99

El **béisbol** toma la alternativa en N64 con un **programa** con los protagonistas de la **Major League** y la colaboración de profesionales de este **deporte**.







SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENT.

VALORACION

● Aunque con retraso, el debut del béisbol dentro de N64 muestra la adaptabilidad de este soporte a la mencionada disciplina deportiva. La colaboración entre ACCLAIM e IGUANA ENTERTAINMENT está logrando una gran calidad en todos sus lanzamientos deportivos, y ambos se están convirtiendo en los grandes animadores deportivos de los 64 bits.

El béisbol ha tardado mucho en debutar en los 64 *bits* de NINTENDO en occidente. Los responsables del estreno son el dúo ACCLAIM–IGUANA. Para esta ocasión cuentan con la colaboración de un profesional de la **Major League**, el jugador de los Rockies de Colorado **Larry Walker**, nombrado en 1997 como jugador más valioso de las series. Junto a **Walker** aparecen más de 700 jugadores que forman parte de los 30 equipos de la liga norteamericana. Su forma de juego y sus características físicas han sido perfectamente reflejadas gracias a un magnífico sistema de polígonos con texturas. También se incluye un completo editor que permite que hasta el nombre de los jugadores aparezca en las camisetas. La animación de los jugadores recoge perfectamente todos los movimientos que se producen en esta disciplina deportiva. Su tamaño depende de la cámara elegida, permitiendo hasta 6 perspectivas diferentes a la hora de batear. Una vez conectado un golpe se produce un cambio a una vista general desde la que se aprecia todo el campo. El sistema de control se basa en dos cursores, uno para indicar la dirección de la bola y otro la altura a la que se coloca el bate. Una amplia variedad de opciones, incluyendo un concurso de *homeruns*, y la compatibilidad con el *rumble pak* marcan la primera aproximación de un deporte típicamente americano a los 64 *bits* de NINTENDO.

CHIP & CE

ALL-STAR BASEBALL'99

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS 85

La variedad de cámaras y la animación de los jugadores está respaldada por una gran variedad de entornos que hacen el juego más variado. Nada menos que 30 estadios han sido incluidos.

MUSICA 85

Como es obligado en este tipo de disciplinas deportivas, la música empleada muestra una gran influencia de ritmos típicamente norteamericanos. Lo de siempre en los juegos inspirados en deportes MADE IN USA.

SONIDO FX 89

Para los comentarios se ha contado con la colaboración de los comentaristas habituales de los Yankees de Nueva York (John Sterling y Michael Kay). Por supuesto no aparecen doblados al castellano.

JUGABILIDAD 85

Lo más destacado en este apartado es el sistema de control tanto para lanzar como para batear. La perspectiva elegida influye mucho en la efectividad a la hora de conseguir buenos resultados.

GLOBAL



\+ Las colaboraciones de ACCLAIM e IGUANA en el segmento deportivo.

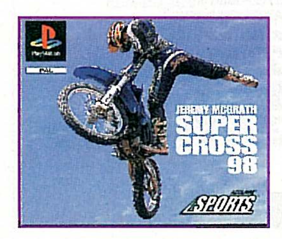
\- Es un deporte que no cuenta con mucho tirón en España.



DE BOTE en bote

Jeremy McGrath Supercross'98

El nuevo compacto de Acclaim busca ***animar*** el mundo de las ***motos*** en PlayStation con un programa de motocross en el que el diseño de los ***escenarios*** es su mejor aliado.



Ni el motociclismo en general ni el motocross en particular han tenido demasiada suerte en sus apariciones para los 32 *bits* de SONY (exceptuando MOTO RACER). Con el objetivo puesto en romper esta tendencia, se ha puesto especial interés en rodear a las competiciones con siete circuitos, tanto exteriores como interiores. El diseño de las motos no se ha descuidado, aunque pueden observarse algunas brusquedades en determinados giros. A pesar de esta circunstancia, el control de las motos es sencillo, y la variedad de saltos y piruetas (el piloto puede subirse sobre el sillín de su moto), hacen que las carreras sean todo un espectáculo. Entre las opciones destaca un editor de circuitos y tres competiciones incluyendo el clásico campeonato o una lucha contra nuestro mejor tiempo conseguido. Además, la presencia de **McGrath** sirve de reclamo para los aficionados al motocross. **CHIP & CE**

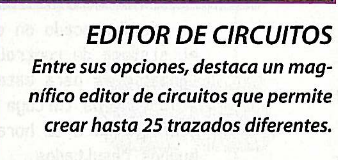
SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE











EDITOR DE CIRCUITOS

Entre sus opciones, destaca un magnífico editor de circuitos que permite crear hasta 25 trazados diferentes.

VALORACION

En un género como el motocross, en el que los usuarios de PLAYSTATION no han tenido demasiada suerte, JEREMY MCGRATH SUPERCROSS'98 se convierte en uno de los que mejor refleja esta disciplina deportiva gracias a un correcto diseño gráfico unido a una jugabilidad bastante elevada.

JEREMY MCGRATH S.C.'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 83

Destacan los bonitos escenarios que rodean a los diferentes circuitos. La cámara que permite las imágenes más espectaculares es prácticamente injugable, pero por lo menos es curiosa.

MUSICA 83

El rock predomina tanto en la breve intro como en los menús y durante las carreras. Sin embargo, los programadores han sabido dar a la melodía de cada circuito un ritmo que le identifica con su entorno.

SONIDO FX 84

Al clásico rugido de los motores se suman los gritos de un comentarista con la voz desgarrada. De todas formas, las posibilidades en este apartado son bastante limitadas en juegos de este tipo.

JUGABILIDAD 84

Sin llegar a ser un juego redondo en este apartado, es el que mejor refleja la espectacularidad del mundo del motocros para los 32 bits de SONY, con permiso del primer MOTO RACER de ELECTRONIC ARTS.

GLOBAL



+ La llegada de un juego que supera a algunos de sus rivales.
- La escasez de cámaras, la brusquedad y algunos fallos gráficos.

AVENTURA en la gran ciudad

Batman & Robin

PAPA NO CORRAS Cada uno de los tres bat-personajes cuenta con su propio bat-vehículo para desplazarse por Gotham City. El batmóvil de Batman es el más fardón de todos.



Con sólo acceder a los vestuarios de la bat-cueva, el jugador puede cambiar de personaje entre tres posibles: Batman, Robin y la tocinesca Batgirl.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE ENT.

Dado el tiempo empleado por PROBE en producir **Batman & Robin** y las expectativas creadas en torno a él, lo cierto es que este nuevo título de ACCLAIM decepciona un poco, no en cuanto a las posibilidades del juego (que son alucinantes), sino por detalles como el complicado manejo de los protagonistas (tienen incluso un botón para acomodarse los leotardos) o el hecho de que al mezclar aventura, *beat´em-up* y fases de conducción, **Batman & Robin** se queda a medias de todo. La mecánica del juego es realmente prometedora (investigar alrededor de Gotham City, en casas, ciudades y parques las pistas de los batvillanos, todo ello en tiempo real), pero el tremendo nivel de dificultad, con una sola vida para superar toda la aventura, y la necesidad de cambiar constantemente entre los diferentes tipos de control del personaje (hay uno para luchar y otro para usar objetos e investigar) acaban colmando la paciencia del pobre jugador. Superado esto, **Batman & Robin** no es un mal juego, pero podría haber sido mucho mejor. **NEMESIS**

VALORACION

● Es una pena que un desarrollo tan prometedor como el de BATMAN & ROBIN (investigar en tiempo real la pista dejada por Mr Freeze y Poison Ivy) se vaya al garete por un control lioso y una dificultad agobiante. Hubiera sido mejor dividir el juego en varias partes, como en JUNGLA DE CRISTAL, cada una remarcada en un género.

BATMAN & ROBIN

AVENTURA-BEAT-EM´UP

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	3 días
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

GRAFICOS 84

La espectacularidad y detalle de Gotham City se desluce un poco frente al pobre diseño y animación de personajes como Batgirl o algunos enemigos. Al menos Batman y Robin están mejor hechos.

MUSICA 92

Hace mucho que no sabíamos nada de TIM FOLLIN, el genio responsable (junto a su hermano GEOFF) de algunas de las mejores músicas oídas en 8 y 16 bits. Aquí limita su genio a adaptar el score de la película.

SONIDO FX 85

Fuentes de ACCLAIM ESPAÑA nos han asegurado que la versión definitiva de BATMAN & ROBIN tendrá, además del texto, las voces en castellano. Nuestra copia sólo tiene diálogos en inglés, pero eso sí, muy buenos.

JUGABILIDAD 80

Son tantas las acciones que pueden desempeñar Batman y cía. que PROBE ha creado dos tipos de control, uno para luchar y otro para investigar, lo que produce un auténtico lío, sobre todo en mitad de una pelea.

GLOBAL



+ La idea de que la acción del juego discurra en tiempo real.

- Estar en mitad de una pelea y activar el control de investigar.



VUELOS para abuelos

Frenzy!





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCI
PROGRAMADOR	SCI



*BONITO pero poco jugable, **FRENZY!** no presenta muchas mejoras con respecto a la versión beta que vimos hace ya unos meses. Hay cosas que resultan incomprensibles.*



MAYERICK, el Cristino Tárrega de la redacción, causó furor con su programa de belleza facial «Sólo en mi cráter: más vale agujero sano que grano».



Si hay algo que nos disgusta en **SUPER JUEGOS** es tener que «cargarnos» un juego, pero en el caso de **FRENZY!**, resulta casi imposible salvarlo de la quema. Por decirlo de algún modo, se trata de un *shoot´em-up* con un diseño gráfico divertido pero sin ninguna gracia en su jugabilidad. Tosco en el control, técnicamente deficiente y con una mecánica nada atractiva, cuesta creer que este título de SCI haya obtenido el visto bueno de los testeadores. Por ejemplo, no entendemos cómo han podido pasar por alto las enormes deficiencias en los movimientos del avión y el entorno, que pueden llegar a marear cuando la acción es abundante. Por otro lado, el desarrollo carece de emoción, y el único recurso de los programadores para aumentar la intensidad del juego es el de inundar la pantalla de enemigos, que lo único que hace es embarullar aún más el panorama. Tras este colosal barullo, lo más normal es que lleguéis a los temidos jefes de final de fase con vuestra barra de energía maltrecha y sólo una pequeña parte del arsenal especial para hacerles «pupita». Entonces os preguntaréis qué gaitas hacéis jugando a este desastre.

DE LUCAR

VALORACION

FRENZY! es, sin duda, un título que no pasará a la historia de los videojuegos. El resultado deja tanto que desear y se aleja tanto de lo que PLAYSTATION puede ofrecer que resulta difícil comprender qué pretendían sus programadores. La beta inicial nos parecía más atractiva que esta versión final, y eso lo dice todo.

FRENZY!

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

GRAFICOS — 84

Aunque todo tiene un enorme colorido, los escenarios son variados y de diseño bastante atractivo. Las deficiencias en los movimientos arruinan gran parte del trabajo de los grafistas.

MUSICA — 80

Las melodías son buenas y muy animadas, pero llegará el momento en el que desearás que la orquesta se tome un descanso. Son de esas musiquillas que acaban por ponerte la cabeza como un bombo.

SONIDO FX — 85

Los efectos sonoros son casi como los de los dibujos animados y no están nada mal. Teniendo en cuenta que la música puede acabar con tus neuronas, acabarás por jugar sólo con el sonido.

JUGABILIDAD — 60

Es por desgracia el apartado más flojo de todo el juego. La mecánica no es muy atractiva, el avión no es un portento de manejabilidad y los movimientos son tan malos que pueden llegar a marear.

GLOBAL



+ El diseño gráfico es muy alegre y colorista.

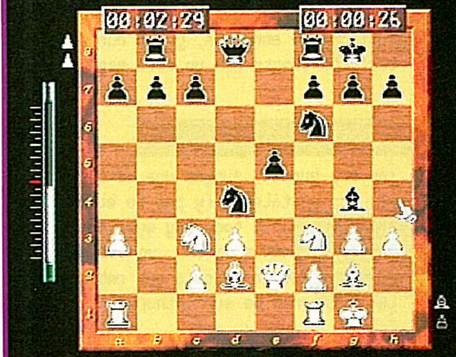
− Todo o casi todo está mal... pero su jugabilidad es demencial.

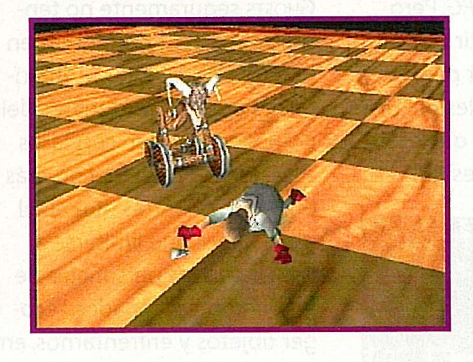
Una LICENCIA sin competencia

Virtual Chess 64

Las **cabezas** más sesudas, los cocos más brillantes y varias asociaciones culturales españolas saltan de alegría y **gozo** ante la feliz llegada de Virtual Chess 64.







SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS



VALORACION

● Resulta complicado puntuar estos programas. En un juego de ajedrez la calidad viene marcada por el nivel de dificultad y como ninguno de nosotros ha hecho tablas con Karpov, pues intuímos que es alta.

Ser el mejor en un género donde no hay ni un solo competidor se nos antoja como algo realmente sencillo... y absolutamente inevitable. Suponemos que a los aficionados al ajedrez, hasta la fecha vírgenes y camino de acabar también mártires, tal consideración les traerá bastante al fresco y se alegrarán como locos por la llegada de **VIRTUAL CHESS 64**. En este tipo de juegos la parte técnica y la estética son una mera anécdota, ya que lo que valora el amante del ajedrez es el nivel de la máquina y en ese sentido sólo podemos deciros que a nosotros nos funde con gran facilidad. Gráficamente, **VIRTUAL CHESS 64** incorpora un vistosillo modo en tres dimensiones con animación en los personajes para reflejar la acción. Le da algo de alegría a la cosa, aunque creemos que, tras ver doscientas veces la misma secuencia de cada personaje, optaremos por eliminarla directamente. Para seguir la partida contaremos con una perspectiva en 3D bastante bonita y otra aérea algo más sosa pero que permite contemplarla de una forma más sencilla. **VIRTUAL CHESS 64** es un juego tan elemental en casi todos los apartados que sólo nos queda hablar de sus niveles de dificultad, nada menos que doce, y de su modo tutorial para aquellos que se inicien en el ajedrez. En ambos temas creemos que cumple sobradamente y que los virtuosos de la materia tendrán un rival de entidad sobrada.

DE LUCAR

VIRTUAL CHESS 64

ESTRATEGIA

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	HASTA QUE MUERA EL REY
Niveles	12
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 75

Dos perspectivas de juego, gráficos sencillos y animación en los personajes para reflejar la acción de comer. Efectivos pero bastante simples y las animaciones cansarán a los amantes del ajedrez puro y duro.

MUSICA 89

Unas cuantas melodías sencillas, amenas y muy tranquilitas para darle un poco de ambientillo a la partida pero sin que puedan llegar a molestarnos o a distraernos lo más mínimo durante el juego.

SONIDO FX 80

Todo un ejemplo de elementalidad. No esperábamos mucho en este apartado y la verdad es que sólo podréis disfrutar de algunos efectos en las secuencias. Algo totalmente perdonable en este juego.

JUGABILIDAD 90

Los amantes del ajedrez con experiencia se lo pasarán de miedo porque el juego tiene nivel. También es ideal para aquellos que quieran iniciarse gracias a su modo tutorial y los niveles para principiantes.

GLOBAL



+ Con doce niveles de dificultad creemos que será casi eterno.
- Aunque no esperábamos mucho, es un poco soso en el apartado gráfico.



Cómo mola mi «GARGOLA»

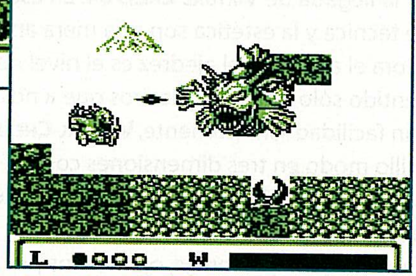
Gargoyle's Quest

SUPER information

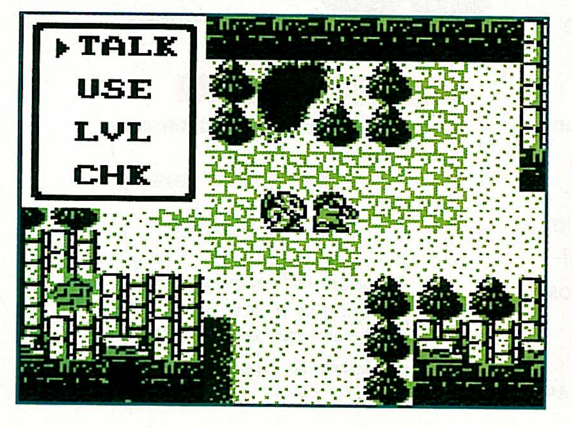
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM



Si el RPG no es lo que más te va, y aún así pretendes introducirte en este mundillo, no encontrarás nada mejor que este **GARGOYLE'S QUEST**, un juego que, a pesar de contar con el desarrollo típico de estos juegos, carece de los clásicos enfrentamientos que se suelen encontrar en los *RPG*. Pero esto no quiere decir que no debamos combatir para subir los diferentes niveles del protagonista, tan sólo que el sistema utilizado no es tan crudo como lo pueda ser en cualquier otro juego. Para la ocasión se eligió un sistema de enfrentamientos tipo *arcade*, es decir, controlamos a nuestro personaje y debemos ir por la pantalla eliminando a los diferentes enemigos. Si habéis jugado a los clásicos GHOSTS'N GOBLINS o GHOULS'N GHOSTS seguramente no tendréis excesivos problemas en entenderlo. Además, y durante el juego, ciertos lugares del mapeado cuentan con fases de este tipo pero mucho más extensas, mientras que en el resto habrá que limitarse a hablar con los personajes de las diferentes ciudades, recoger objetos y enfrentarnos, en demasiadas ocasiones, a las demoniacas fuerzas del mal. Gran ocasión para probar un nuevo género. **J. C. MAYERICK**



Arriba, una de las fases arcade incluidas. A la derecha, un enfrentamiento típico de los miles existentes en el juego.



VALORACION

GARGOYLE'S QUEST es un sencillo pero interesante juego que puede servir de iniciación a muchos usuarios. La mezcla de RPG y arcade confluye en un cóctel explosivo que puede hacer las delicias de los incondicionales de ambos sistemas de juego. Una forma diferente de jugar a dichos géneros.

GARGOYLE´S QUEST

AVENTURA-RPG

Megas	1
Jugadores	1
Vidas	2
Fases	1
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 85

Algo pobres en los mapeados, sencillos pero resultones dentro de los poblados y espectaculares en los niveles arcade. Destaca la enorme cantidad de enemigos, y eso que el cartucho cuenta con un solo mega.

MUSICA — 89

Son muy buenas, aunque una de ellas es, por nostálgica (y por lo bien hecha que está, todo hay que decirlo), simplemente genial. Un estupendo remake de la melodía que ambientó las aventuras de Sir Arthur.

SONIDO FX — 75

Con un mega de memoria no se pueden hacer grandes cosas, y si a eso se le añade que GARGOYLE'S QUEST cuenta con buenos gráficos, inmensos mapeados y excelente músicas, entonces poco queda para los efectos de sonido.

JUGABILIDAD — 90

GARGOYLE'S QUEST sólo cuenta con un defecto... o una virtud, según como se mire. Tiene demasiados enfrentamientos, un aspecto que encandilará a los aficionados al RPG y que «asustara» a los no iniciados.

GLOBAL



+ Por mucho que se intente evitar, GARGOYLE'S QUEST acaba enganchando.

− Demasiados enfrentamientos, aunque sean de un estilo más arcade.

Un CLASICO con gancho

Bionic Commando

El segundo de los títulos que Virgin recupera es un **clásico** de las **Coin-op** que, en su adaptación para Game Boy, consiguió resultados notables.
Eran **días** en que los arcades de plataformas eran buenos de verdad.

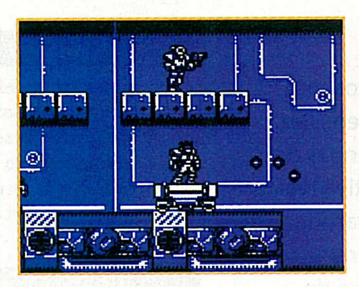


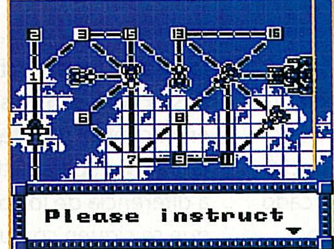
MAPA *Cada vez que finalicemos un nivel se nos dará la opción de continuar por uno u otro camino. Como se ve por la captura inferior, hay muchas formas de llegar al final.*



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM







Eran juegos con esa dosis justa de jugabilidad y dificultad que, hoy en día, sólo algunos títulos de NINTENDO y RARE son capaces de conservar. Un *scroll* de pantalla perfecto, unos enemigos lo suficientemente puñeteros, más de una decena de armas e *items* por seleccionar y, como me apunta por aquí cierto ser especialmente enganchado al juego, un personaje principal con el tamaño justo: ni muy grande, ni muy pequeño. Y lo mejor de todo, docenas de caminos diferentes con los que completar la aventura, aunque al final siempre sea necesario darse el paseíto por los diecisiete nieveles del juego en busca de todo aquello que nos pueda hacer falta en los últimos niveles. Y las músicas... ¿qué decir de las músicas? Si por mi fuese, pasaría horas en la pantalla de *passwords* escuchando una y otra vez la melodía que la ambienta. Si allá por el año 92 no estabais aún metidos en este mundillo... ¿a qué estáis esperando para vivirlo?

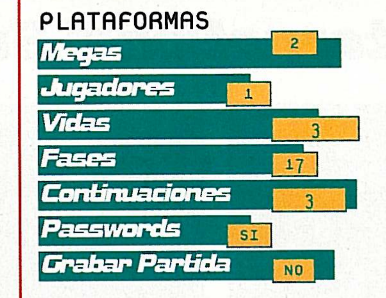
J. C. MAYERICK

VALORACION

● BIONIC COMMANDO tiene todo lo que buscas en un buen arcade de plataformas. Muchos niveles, un desarrollo complejo pero factible y una calidad técnica que, aún hoy, nos parece del todo envidiable.

BIONIC COMMANDO

PLATAFORMAS



GRAFICOS 89

son lo suficientemente sorprendentes como para despertar en nosotros la curiosidad por saber qué nos espera más allá de cierto nivel. Tanto el personaje principal como los enemigos están perfectamente diseñados.

MUSICA 91

sigo teniendo la impresión de que, salvo claras excepciones, hace unos años se creaban mejores melodías para los juegos de GAME BOY. BIONIC COMMANDO es una buena muestra de los fenomenales trabajos que se hacían.

SONIDO FX 82

Aunque no cuenten con una calidad digna de ser elogiada, por lo menos no tratan de ocultarlos bajo el buen trabajo del músico. Digamos que son sencillos pero resultones, y con eso, desde luego, nos contentamos.

JUGABILIDAD 91

el control del personaje era difícil pero preciso, a pesar de la ausencia del salto (a cambio contábamos con un gancho con el que nos podíamos encaramar a cualquier parte), pero resulta del todo jugable y adictivo.

GLOBAL



\+ No es nada lineal y sí muy extenso y adictivo. Los gráficos.

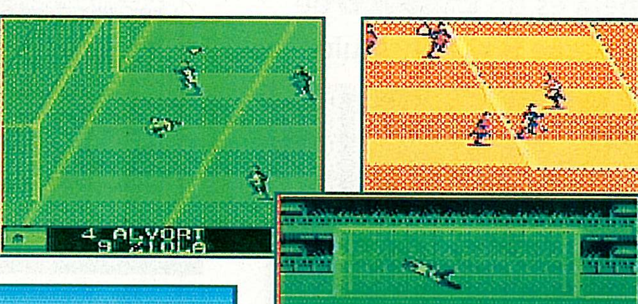
\- Algunos niveles son demasiado parecidos, lo que llega a confundir.



La llegada de un MITO

International Superstar Soccer







SUPER GAMEBOY

El periférico Super Game Boy tiene como prestación más destacada el marco, ya que el juego no emplea demasiados colores.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA

Konami abre sus brazos al mundo de las portátiles con una versión de su clásico **International Superstar Soccer.** Aunque el cartucho no tenga que ver demasiado con sus antecesores, supone una bocanada de aire fresco para un género que permite pocas florituras.

De un tiempo a esta parte, ELECTRONIC ARTS con sus cuatro entregas de la saga FIFA era la única compañía de programación de simuladores que no se había olvidado de la portátil de NINTENDO. Coincidiendo con el lanzamiento de nuevas entregas para ***N64*** y ***PSX***, KONAMI se ha decidido a poner en el mercado su primera versión para ***Game Boy*** del mítico **International Superstar Soccer.** Programado por NAGOYA, el programa tiene muy poco o nada que ver con los demás miembros de la saga (tan sólo el sistema para representar el estado físico de los jugadores). Por lo demás, los aspectos más destacados son su sencillez en el control y las tandas de penaltis en perspectiva real, a diferencia de los partidos que se siguen con una cámara lateral. Dentro de las opciones destaca una competición con estructura de mundial, así como la posibilidad de contar con 32 selecciones con nombres parecidos a los reales. En resumen, una nueva opción en ***GB***. **CHIP & CE**

VALORACION

Después del éxito logrado en diferentes consolas por ISS, el anuncio de una nueva versión siempre levanta grandes expectativas. Aunque en esta ocasión las similitudes con el juego original son prácticamente inexistentes, el programa consigue un poco más de jugabilidad y supone un poco de aire fresco para un género muy limitado dentro de GAME BOY.

INTERNATIONAL S. SOCCER

DEPORTIVO

Megas	2
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 82

Aunque el soporte no da para demasiadas florituras en este apartado, es posible seguir los partidos sin dificultad. Lo peor es el escaso rendimiento que se saca con SUPER GAME BOY.

MUSICA — 78

Tradicionalmente KONAMI es de las compañías que siempre ha puesto mucho empeño en la música de todos sus juegos, pero hay que tener en cuenta las limitaciones de Game Boy. El resultado puede imaginarse.

SONIDO FX — 78

El murmullo del público y algún que otro sonido son los únicos detalles que pueden reseñarse dentro de este apartado. Algo habitual dentro del catálogo de simuladores del deporte rey de la portátil de NINTENDO.

JUGABILIDAD — 84

Tal y como ocurre en sus competidores, la jugabilidad es una de las asignaturas pendientes. De todas formas, el resultado está ligeramente por encima del conseguido por sus competidores.

GLOBAL



\+ KONAMI se une a EA en su apuesta por el fútbol para GAME BOY.

\- Es menos divertido y jugable que sus hermanos de 16, 32 y 64 bits.





TIENDAS DISTRIBUÍDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544

CATÁLOGO WEB INTERNET
http://www.divertienda.com

ELECTRONIC ARTS



"LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS"

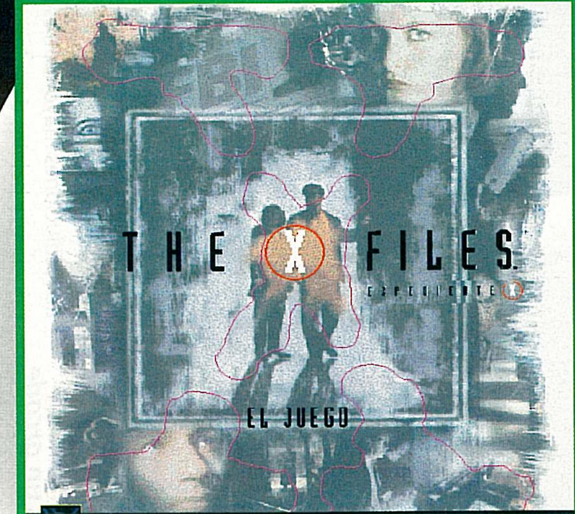
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

MOTO RACER 2



7.990

EXPEDIENTE X



8.990



SERVICIO A DOMICILIO · VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE
- ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
- ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.

BARCELONA
- TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4

BILBAO
- FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4

CÁDIZ
- ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
- LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43

CARTAGENA
- CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66

CIUDAD REAL
- CIUDAD REAL 926253336 Altagracia, 38
- TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19

CÓRDOBA
- CÓRDOBA 957490262 Valdes Leal, 1

GIJÓN
- GIJÓN 985162607 San José,35 B.(Junto a Pryca)

GRANADA
- GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24

JAÉN — NUEVA APERTURA
- BAEZA Patrocinio Biedma, 17

LA CORUNA
- LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 38

LOGROÑO
- LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)

MADRID
- ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9

GUADALAJARA
- AZUQUECA DE HENARES 949264609 Avda. Guadalajara, 36

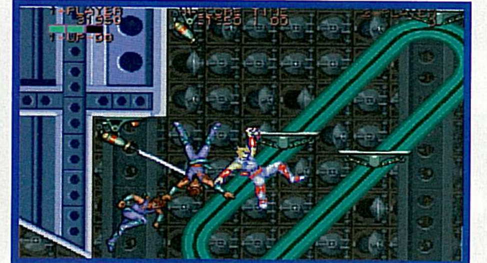
MÁLAGA
- ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
- AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
- CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
- EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
- FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
- FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
- MARBELLA 952861100 (AL CINE) Jacinto Benamente, 11
- MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
- RONDA 952870880 José María Castelló, S/N

PAMPLONA
- PAMPLONA 948172074 Sancho Ramírez, 15 



Coordinado por **J. C. MAYERICK**

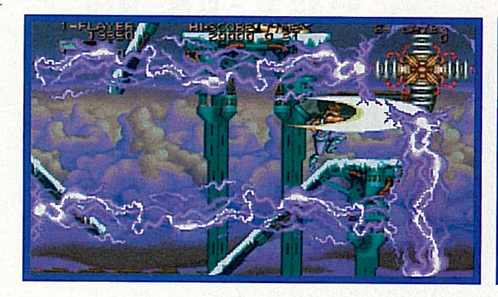
Varios meses conectando con el mundo de las *COIN-OP* clásicas han servido para mostrarnos, sin premeditación por nuestra parte, que CAPCOM ha copado un gran número de páginas dentro de esta sección. Ya puestos, hemos creído conveniente acercaros un *arcade* que logró el record de mantenerse durante dos años en lo más alto de las listas de éxitos de los recreativos: STRIDER.



STRIDER

CAPCOM eligió su prometedora placa ***SYSTEM 1*** (ya utilizada, por ejemplo, con GHOULS'N GHOSTS) para llevar a cabo el desarrollo de este juego en 1989, una pieza de *hardware* que permitía resoluciones mayores, tres planos de *scroll* (en principio) y paletas de color con mucha más profundidad que las utilizadas hasta entonces. Con tal elenco de posibilidades, no es de extrañar que **STRIDER** se convirtiese en todo un clásico, contrariando así las opiniones de los especialistas de cierta publicación nacional, en cuyo comentario le auguraron un más que oscuro porvenir. Anécdotas aparte, lo cierto es que **STRIDER** encandilaba al jugador por donde más «duele» (es decir, por los ojos), gracias a unos soberbios gráficos que justificaban la elevada cantidad de memoria utilizada, una cifra casi escandalosa por aquellos días. Y es que los cinco niveles de que constaba el juego eran un prodigio de colorido, en el que además llamaban la atención las enormes dimensiones de todo aquello que aparecía en pantalla. ¿Quién no recuerda, por ejemplo, el gorilón del segundo nivel? ¿O el dinosaurio cibernético del penúltimo de los «mundos»? Son





El fin de fiesta

Vale, nos hemos metido un poquillo con la dificultad de los jefes finales, pero también hemos de reconocer que Meio, el malo del juego, salva los platos en este sentido. Acabar con él nos costará sangre, sudor y lágrimas.







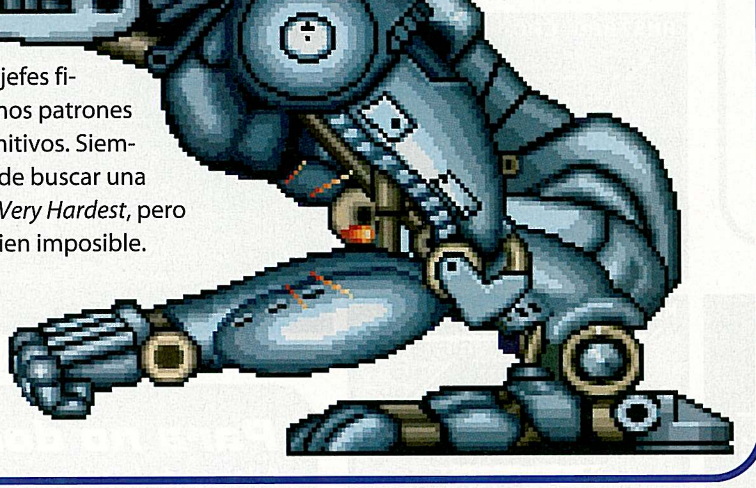





«Peaso» de Jefes

Cuesta creer, viendo el tamaño de los enemigos, que STRIDER pueda acabar con alguno de esos bichos, pero lo cierto es que en esta ocasión se puede aplicar el refrán que reza «perro ladrador, poco mordedor». A pesar de ello, no hay que confiarse, pues el último nivel pone de manifiesto una afición de CAPCOM, ya conocida por todos, y que suele poner en práctica en cada uno de sus juegos: enfrentar al jugador a todos los jefes finales del juego. Recordad sino el mes pasado, con GHOULS'N GHOSTS o, por referirnos a una serie clásica de consolas, los inolvidables MEGA MAN, en los que debemos enfrentarnos mil y una veces a cada uno de los jefes finales. El simpático dinosaurio que aparece arriba a la izquierda, además, se encargará de incordiarnos.

pequeñas imágenes (o grandes, según se mire) que permanecen en la retina de todos aquellos que tuvieron la oportunidad de disfrutar de tan genial ***COIN-OP***. A la espectacular espada que transporta Strider Hiryu se le debe añadir una serie de *items*, transportados en cajitas por unos curiosos robots, en los que es posible encontrar importante armamento. El más espectacular es, sin duda, aquél en el que el protagonista se multiplica por tres, realizando cada uno de los clones los mismos movimientos que él pero con cierto retraso. La súper-espada, que duplica el radio de acción del arma convencional, también resultaba sumamente útil, pues permitía acabar con los peores enemigos en un tiempo récord. Lo peor de **STRIDER** lo encontrábamos en lo relativamente corto de su desarrollo (apenas cinco mundos) y la escasa inteligencia de sus jefes finales, que mostraban unos patrones de ataque bastante primitivos. Siempre cabía la posibilidad de buscar una *COIN-OP* configurada en *Very Hardest*, pero eso era una tarea más bien imposible.



SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1989
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	42,5 MBITS











Si alguien encuentra una COIN-OP del año 89 con unos gráficos tan espectaculares como éstos, que mande una carta y será obsequiado con una gran caja de bollycaos.





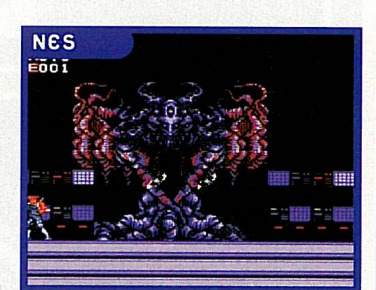


STRIDER

VERSIONES

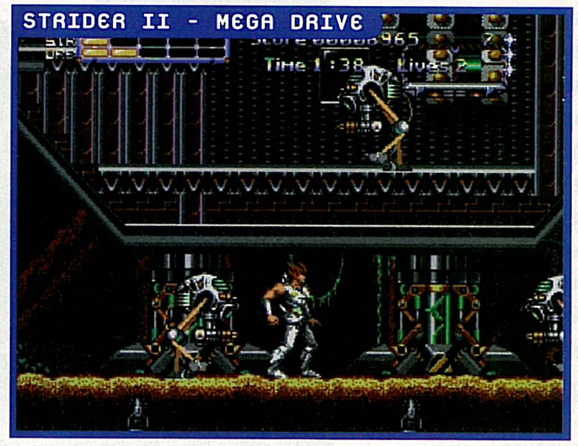
La ristra de superversiones de **STRIDER** no tardó en inundar todos los sistemas habidos y por haber, aunque ***SUPER NINTENDO***, con todo su potencial, no entró dentro en ese grupo de elegidos. Nuevamente las versiones de 8 *bits* «europeas», lease ***ZX SPECTRUM***, ***COMMODORE 64*** y ***AMSTRAD CPC***, eran para olvidar, sobre todo esta última, que utilizaba el modo de pantalla a cuatro colores con un morado y un azul bastante lilas. ***AMIGA*** y ***ATARI ST*** (con el horrible marcador de las demás versiones) mostraban gráficos con dieciséis colores y algo más de jugabilidad. Mientras, la adaptación para **NES**, como suele ser habitual, no era un prodigio gráficamente hablando, pero sí ofrecía toda la jugabilidad que cabría esperar sobre nueve niveles realmente difíciles. Por último, los usuarios de ***GAME GEAR*** y ***MASTER SYSTEM*** disfrutaron de versiones casi idénticas, aunque los primeros también tuvieron la oportunidad de jugar a STRIDER RETURNS (bajo la pantalla de ***NES***), una adaptación muy lograda del «americano» STRIDER II para ***MEGA DRIVE***, que programó U.S. GOLD. A pesar de todo, la 16 *bits* de SEGA contó con la mejor adaptación que jamás se ha hecho del primer **STRIDER**.



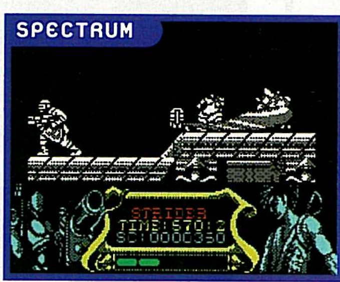






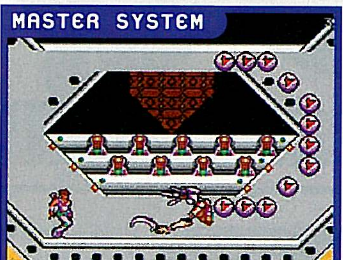






Una de tantas modas: incluir marcadores inmensos para reducir el tamaño de la zona de juego e incrementar la velocidad. Ni siquiera de esa forma se consiguió.





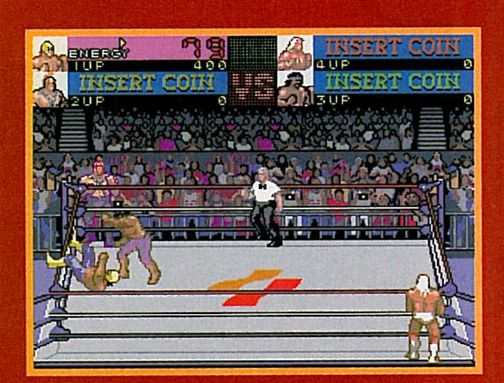




Para no dormir

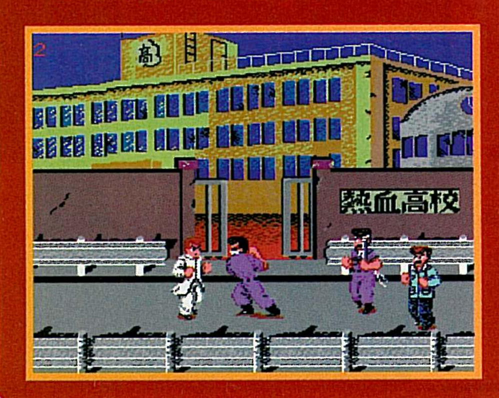
Además de la adaptación para *DUO*, que desgraciadamente no pasará a la historia por su calidad, estuvo a punto de lanzarse una impresionante versión para *SUPER GRAFX*. ¿Por qué no apareció? Bueno, parece que su programador recibió demasiadas presiones desde las altas esferas de NEC que le obligaban a crear un juego mejor incluso que el STRIDER original. El estrés del individuo en cuestión le llevó al hospital (en bastante mal estado, según se cuenta), por lo que el proyecto quedó cancelado definitivamente. En el saco de los rumores también se incluyen dos versiones inéditas para *ATARI LYNX* y *SEGA MEGA CD* que, por supuesto, jamás vieron la luz.

Versión 33 Final. Por fin está a disposición de los usuarios, aunque eso sí, con pocos cambios con respecto a las últimas *betas* que os hemos acercado hasta estas páginas. Bajo estas líneas podéis ver una captura de MAIN EVENT, una espectacular y adictiva *COIN-OP* de lucha libre creada por KONAMI. De esta compañía también encontraréis el clásico CONTRA.



Acerca de Mame. El desarrollo de MAME cuenta ahora con un nuevo paso añadido a las clásicas *betas*: las versiones *RC*. Estas son versiones a las que ya no se les añaden más *drivers* (juegos) y sobre las que sólo se realizan correcciones de código y supresión de *bugs*. Preceden a la versión final y, al igual que las *betas*, están también a disposición de todo aquel que quiera descargarlas de **Internet**.

Renegade, o casi. Las noticias sobre la posible inclusión de RENEGADE, el mítico *beat'em-up* de TAITO, parece que van tomando forma. Por el momento no podremos disfrutar de la versión americana del juego (la que todos conocemos), pero sí podremos echar unas partiditas a KUNIO KUN, la versión japonesa de juego. Gráficamente no se parecen demasiado (a excepción de algún que otro nivel), pero lo que sí podemos asegurar es que la jugabilidad es igual de alta que lo era en la versión que conocemos. Para ésta habrá que esperar un poquillo más. Aunque no creemos que demasiado.







Raine: nuevos juegos y ¡sonido!

Bueno, bueno, parece que Raine sigue progresando, y además lo hace en un aspecto que tenía algo olvidadillo. Aunque sólo son un par de juegos los que ofrecen soporte para sonido (a través de samples, eso sí), es suficiente para recobrar la esperanza y pensar que en breve serán capaces de emular los chips de sonido de dichas COIN-OP. Mientras tanto os ofrecemos un par de pantallas de uno de los juegos que incluirá la nueva versión de Raine, un beat'em-up llamado Growl que, entre otras cosas, permite que cuatro jugadores participen a la vez.



NeoRage: Noticias sobre la nueva versión.

Si ya nos dejó completamente boquiabiertos la primera entraga de NeoRage, no digamos ya lo que ha ido apareciendo posteriormente. La nueva versión, de la que ya existen pantallas en INTERNET, ofrecerá emulación perfecta para juegos como Double Dragon, Fatal Fury 3, Fatal Fury Real Bout, Shock Trooper, Twinkle Star Sprites y Waku Waku 7. Del soporte para sonido, desgraciadamente, todavía no hay noticias, pero conociendo a sus programadores es mejor no hacerse demasiadas ilusiones.

Más Raine: Darius Gaiden y Darius 2.

Vale, vale, es cierto que ya hemos hablado del emulador Raine en esta misma página, pero es que las noticias acerca de la nueva versión (y la escasez de otras noticias, todo hay que decirlo) nos ha llevado a dedicar un corto espacio a una saga que ha hecho las delicias de muchos adictos a los shoot'em-up: DARIUS. En la próxima versión de Raine se añadirá soporte para los juegos de TAITO DARIUS GAIDEN (programado en 1994) y Darius 2 (una espectacular COIN-OP del año 1989 que contaba nada menos que con tres pantallas). Y más que se añadirán en breve.



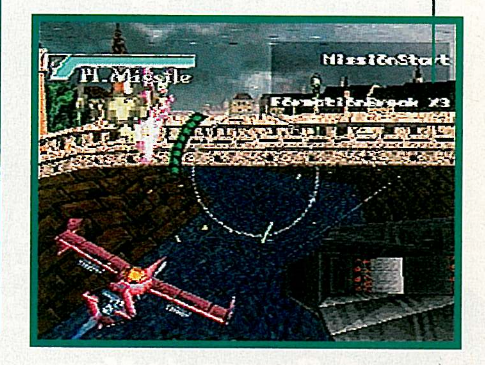




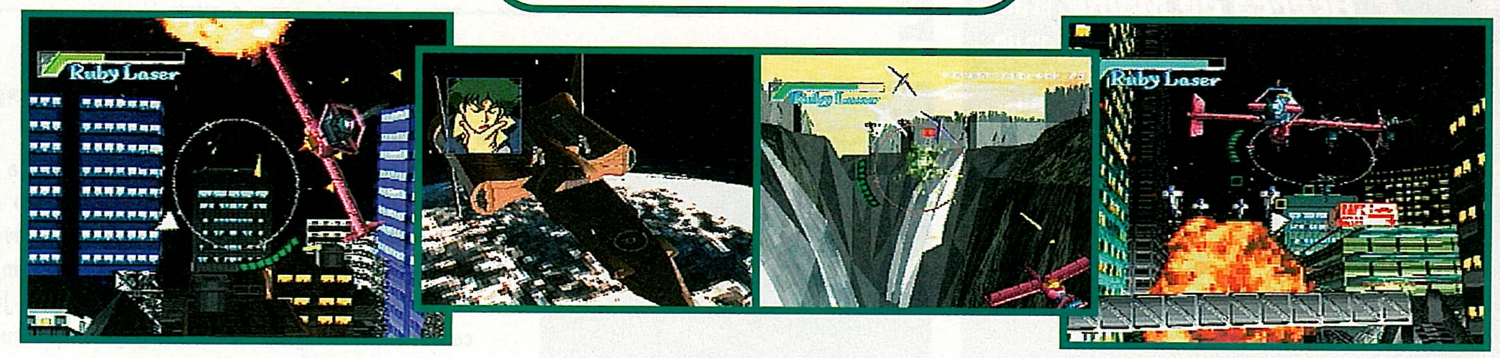
Alguna gente como **De Lucar** ya no sabe como fardar por esas carreteras de **España**. Aquí le tenéis yendo a comprar el pan en avión.

Coordinado por **NEMESIS**

Desde el pasado 14 de Mayo los usuarios nipones de *PSX* cuentan con una nueva adaptación de *anime* a cargo, cómo no, de BANDAI. Es este caso se trata de un *shoot´em-up* basado en una serie de animación producida por SUNRISE, con Hajime Yadate (Escaflowne) como responsable.

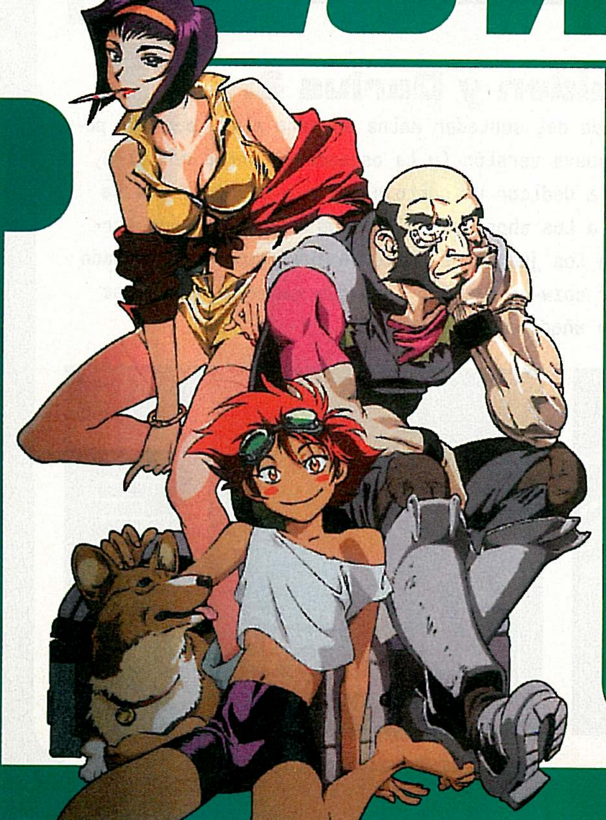








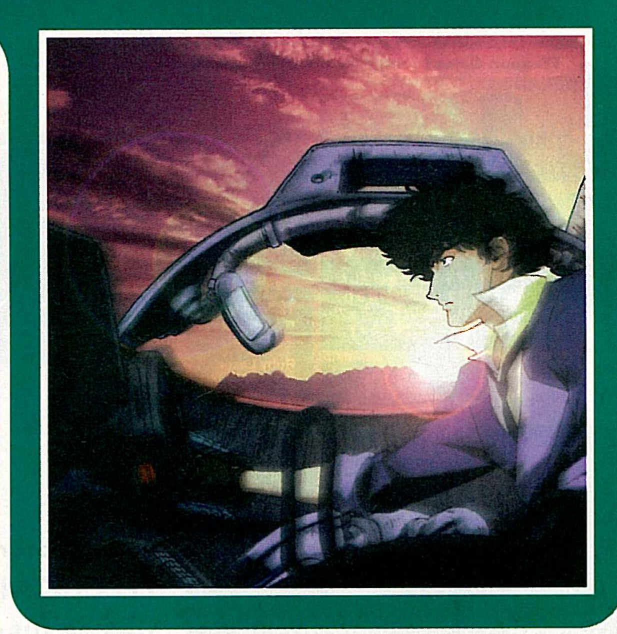
COWBOY BEBO



Aunque totalmente desconocida en **España**, **Cowboy Bebop** (la serie) cuenta entre sus responsables con nombres ya míticos dentro de la animación japonesa. Desde su creador **Hajime Yadate** (que hizo junto a **Shoji Kawamori** la popular Tenku no Escaflowne), hasta el responsable del diseño de personajes **Toshihiro Kawamoto** (Gundam 0083, Golden Boy…) o el diseñador de mechas **Kimitoshi Yamane** (Escaflowne, Silent Service, Bubblegum Crisis), SUNRISE unió a un verdadero *Dream Team* con el objetivo de emular el éxito de Escaflowne. El argumento de **Cowboy Bebop** sitúa la acción en el siglo XXI, con un cazarecompensas llamado Spike Spiegel como protagonista. Amante del jazz, Spike se acompaña de Jet Black (un antiguo agente de policía), una niña llamada Ed, el perro Ain y la exuberante Fay Valenti-

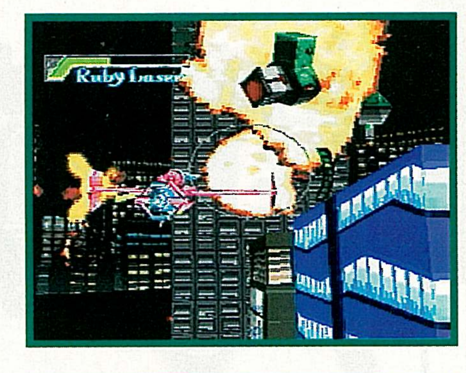






La serie de Anime

Desafortunadamente, el juego de BANDAI no recurre en ningún momento a secuencias de vídeo extraidas de la serie, una verdadera lástima teniendo en cuenta la calidad de ésta. Sólo de imaginar lo que podría haber dado de sí una *intro* con la cabecera de la serie, por obra y gracia del modo *Playback*... En lugar de eso, uno debe conformarse con unas frías y tristes secuencias confeccionadas con el *engine 3D* del juego.





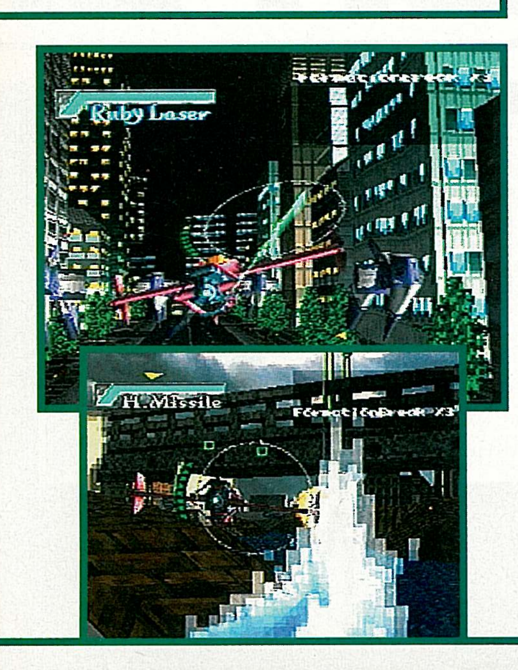
*Para abatir a los turistas en los puentes de la baja **Segovia**, nada mejor que la munición de 30 mm. Los deja bien fritos y ensangrentados. Mejor que gasearlos con Agua Velva.*

PlayStation

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

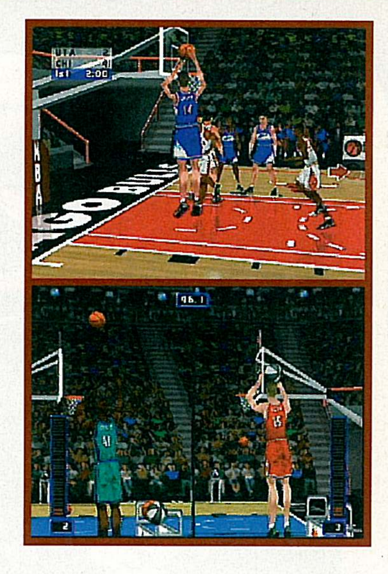
ne. El juego de BANDAI tiene como único protagonista a la nave de Spike, *Sword Fish II*, con la que el jugador deberá atravesar seis largas fases, pudiendo optar por diferentes rutas en cada una de ellas. La mécanica de juego se asemeja bastante a GALAXY FORCE II, pudiendo optar a nuevo y más sofisticado armamento a medida que se logran más puntos. Como es costumbre en las producciones de BANDAI (salvo en el perfecto TAIL CONCERTO), **COWBOY BEBOP** es bastante aceptable en el aspecto gráfico, pero podía haber dado mucho más de sí. Por ejemplo, resulta inexplicable que proviniendo de una serie de *anime* de tanta calidad, BANDAI no haya contado con SUNRISE para incorporar ni una sola secuencia de vídeo en todo el juego, ni tampoco ha hecho uso del *pad* analógico de ***PLAYSTATION*** (aunque curiosamente el juego sí es compatible con las vibraciones del *Rumble Pak*). **COWBOY BEBOP** pasará a la historia de ***PLAYSTATION*** como otra de tantas adaptaciones de BANDAI: jugable, simpático, pero nada que pueda eclipsar a los ACE COMBAT o cualquiera de los otros *shoot´em-up* 3D de la máquina de SONY.

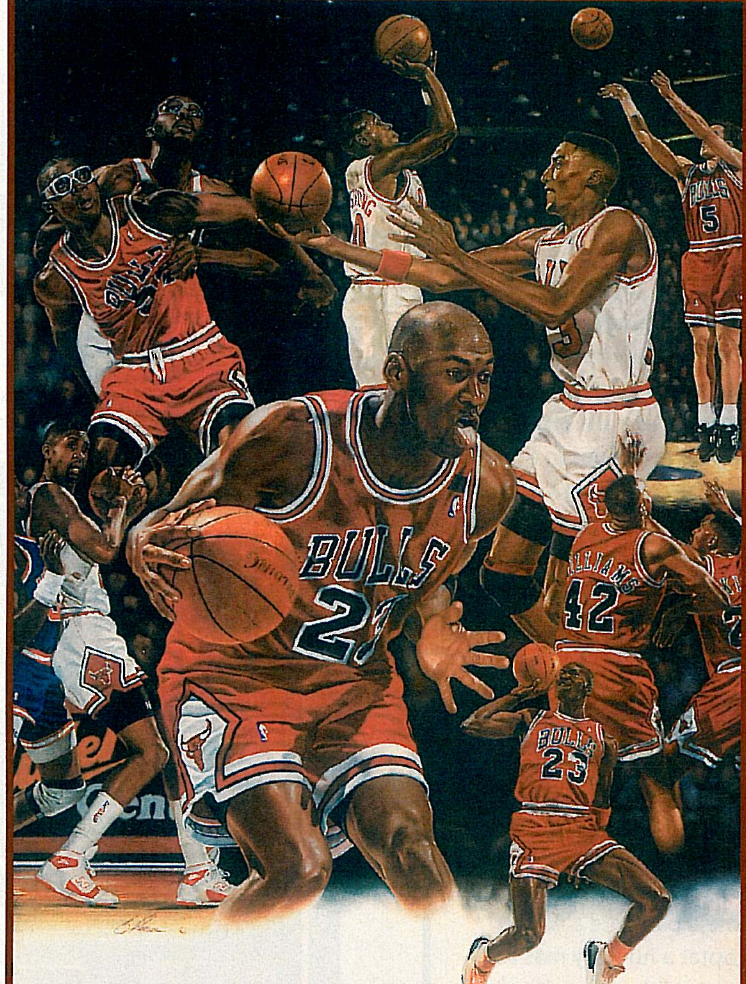




Armamento. **Al igual que en gran parte de los *shoot´em-up*, el jugador puede mejorar su armamento tras la conclusión de cada fase. Dependiendo del número de puntos obtenidos, es posible optimizar desde la ametralladora del *Sword Fish II* (el arma básica del juego) hasta el láser o los misiles. En éste último caso, el patrón de ataque de la nave de Spike Spiegel cambia totalmente, asemejándose aún más al inolvidable AFTER BURNER. En total existen tres niveles de potencia para cada arma, capaces de satisfacer a cualquier tipo de jugador.**







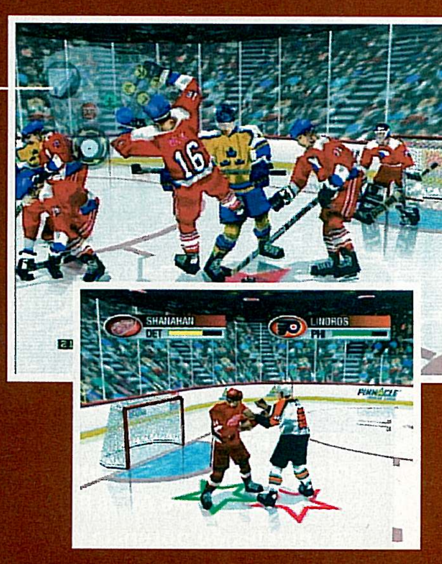
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

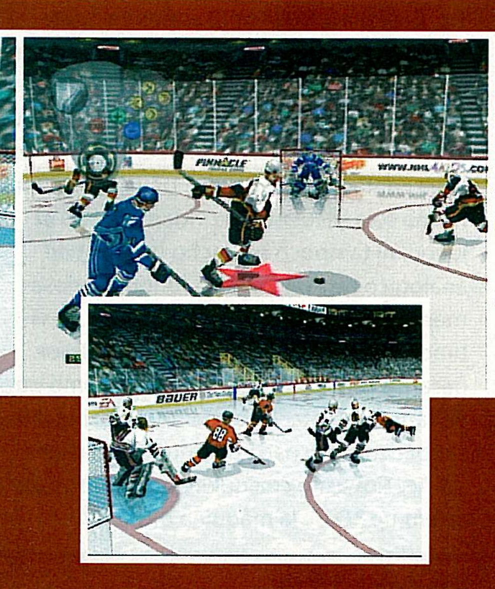
ELECTRONIC ARTS está decidida a introducir tres de sus grandes sagas deportivas en los 64 *bits* de NINTENDO. Se trata de las versiones para 1999 de NBA LIVE, NHL y MADDEN, que aparecerán en breve en nuestro mercado.

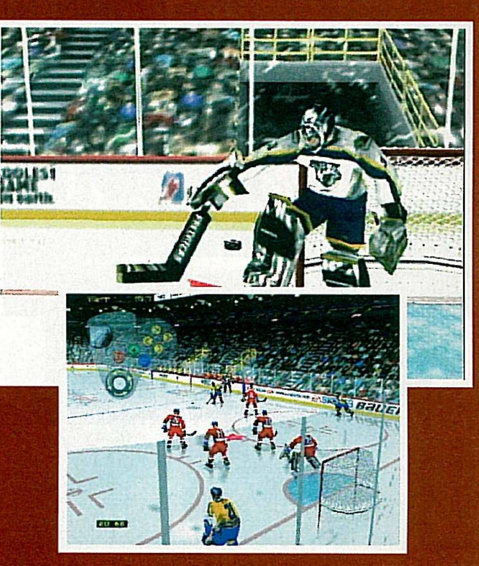
ELECTRONIC ARTS cuenta con una impresionante tradición dentro de los simuladores de baloncesto gracias a su serie NBA LIVE. Desde su aparición para las consolas de 16 *bits* se hizo rápidamente con uno de los puestos de honor dentro del enorme catálogo de títulos que existía para estos soportes. La aparición de ***PLAYSTATION*** y ***SATURN*** fue rápidamente asimilada, lo que ha supuesto tres versiones para la primera consola y dos para la segunda. El cambio de los 16 a los 32 *bits* vio como, manteniendo el espíritu original, se realizó una notable mejora gráfica, gracias a la utilización de polígonos con texturas. La gran variedad de opciones, incluido el concurso de triples de la última entrega, han hecho el resto. Esta

NBA LI

NHL 99 apuesta por el realismo en su versión para NINTENDO 64. El contacto que se produce en los partidos de hockey sobre hielo queda patente con los magníficos gráficos de esta entrega.



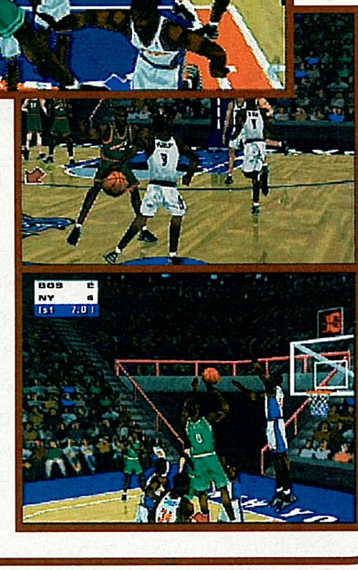




impresionante gama de posibilidades es la que hace que el mayor aliciente de la nueva versión se centre en dar un nuevo salto cualitativo en la calidad visual. Basándose en la experiencia de las dos últimas entregas de FIFA, ELECTRONIC ARTS ha utilizado las más modernas técnicas de reproducción gráfica en busca de la rapidez y espectacularidad que caracteriza las competiciones de la **NBA**. Como es habitual, cuenta con la ya tradicional actualización de plantillas, así como con las opciones que caracterizan este tipo de juegos. Entre éstas se encuentra el concurso de triples, una de las modalidades







incorporada en las versiones de NBA LIVE'98 para las consolas de 32 *bits*. Una impresionante variedad de cámaras y la inclusión de las grandes estrellas de la **NBA** son otros de los aspectos que no podían faltar en la saga de EA. Además, hay que tener en cuenta que a pesar del tiempo transcurrido, sólo han aparecido otros dos simuladores de baloncesto en los que se recojan partidos de cinco contra cinco (NBA PRO'98 y NBA COURTSIDE). De ellos el segundo juego se perfila como el objetivo a superar en uno de los géneros deportivos que cuenta con mayor aceptación en el mercado.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	EA SPORTS

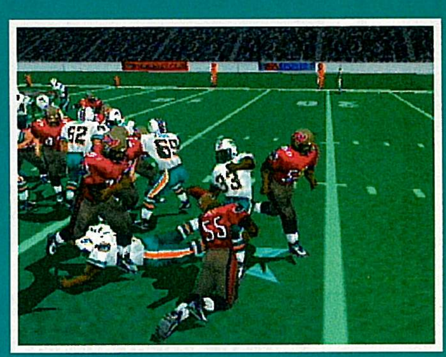
VE' 99

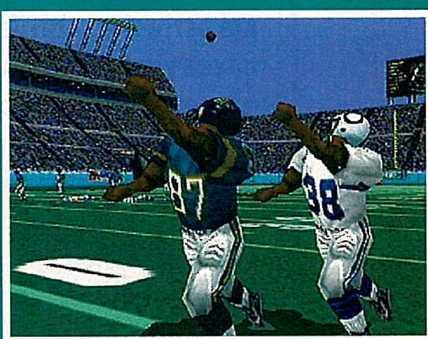
NHL'99.

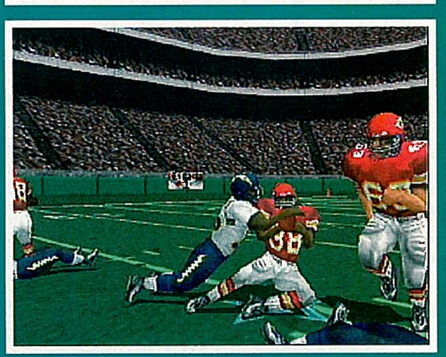
La saga de EA sobre el hockey sobre hielo es otra de las próximas apariciones para *NINTENDO 64*. La nueva versión busca continuar la línea marcada por las diferentes entregas de *PLAYSTATION*, pero aumentando el realismo. Para ello se pone especial interés en reflejar los continuos golpes que se producen en la práctica de esta disciplina. Además de los equipos de la NHL, incluida la nueva franquicia (Colorado Avalanche), aparecen selecciones de diferentes países. Esta circunstancia permite que los escenarios de juego no se limiten a los estadios de la NHL, trasladándose también a lugares como Alemania o Suecia. Hay que señalar también la colaboración de jugadores de la NHL . Sería competencia para WAYNE GRETZKY'98 3D HOCKEY.

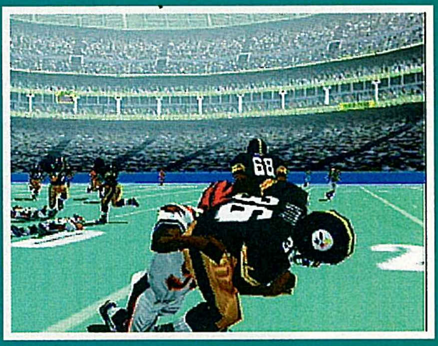
SUPER Information

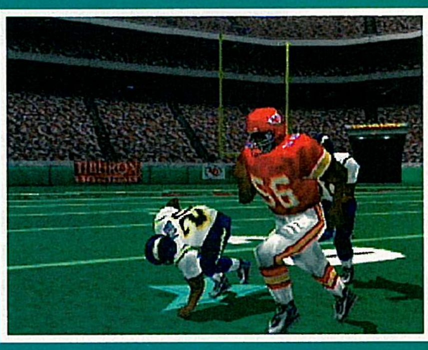
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	EA SPORTS











MADDEN NFL99

El debut de la saga MADDEN en *Nintendo 64* supone la segunda aparición de esta disciplina en la consola de NINTENDO. El cartucho tiene como principal novedad la simplificación del sistema de control. De esta forma se pretende solucionar uno de los grandes inconvenientes de este tipo de simuladores. El juego cuenta con los equipos y jugadores reales de la NFL, además de la colaboración de Madden en los comentarios y análisis de las jugadas. La calidad gráfica queda patente en las imágenes recogidas en esta sección, uniendo al diseño de los jugadores los estadios reales de la liga de fútbol americano más importante del mundo. La inclusión de equipos históricos sirve para poner el colofón a un juego que tendrá que competir con la impresionante calidad de NFL QUATERBACK CLUB'98.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	TIBURON

línea Directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Ya de vuelta de las vacaciones estivales, comienzan los meses realmente intensos en lo que se refiere futuros lanzamientos. Y este año, con la de cosas que nos tienen preparadas, la elección va a ser bastante difícil.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre THE SCOPE.



PSYGNOSIS

Gracias a los primeros juegos de PSYGNOSIS, me compré una *PSX*. Ultimamente no he visto títulos que me alucinaran como los DESTRUCTION DERBY o WIPE OUT:

1) Después del reportaje del mes pasado, ¿volverán por sus fueros y recuperarán la importancia que tenían hace apenas año y medio?

2) He visto las pantallas de O. D. T. y me parece que puede ser su juego «estrella». ¿Hay algún otro que se salga de lo «normal»?

Manolo Elpos Turitas, Madrid

Algo de razón sí que tienes, pero todo es cíclico:

1) Cantidad y calidad no les va a faltar. Necesitamos sus juegos.

2) F1 99, COLONY WARS y THE CONTRACT serán los mejores.

DE TODO UN POCO

Responde estas preguntas:

1) ¿COPA DEL MUNDO FRANCIA´98 o ISS PRO 98?

2) ¿Es verdad que hay un volante que sirve para *PSX* y *N64*? ¿Cuál es su precio?

3) ¿COLIN MCRAE RALLY o TEKKEN 3?

4) ¿Los CD de *PSX* y *DREAMCAST* servirán para el *64 DD*?

Antonio González Archilla, Almería

La última pregunta te mata:

1) ISS PRO 98 es el simulador de fútbol más jugable de la historia. Si buscas nombre reales y opciones es mejor el de EA.

2) Te remito al reportaje del mes pasado.

3) Son incomparables. Ambos lideran sus respectivos géneros, aunque el COLIN MCRAE RALLY comparte el liderato con GRAN TURISMO.

4) ¿Tú que crees? Claro que no, despistado.



ACELERAR A FONDO

Soy un poseedor de una *PLAYSTATION* y también de unas dudas:

1) ¿Qué tal está COLIN MCRAE RALLY? ¿Es superior a V-RALLY?

2) Estoy hecho un lío, y no sé cuál de estos dos juegos me debería comprar, si GRAN TURISMO o VIGILANTE 8.

3) ¿NEED FOR SPEED 3 es igual que sus anteriores entregas?

Efrén Valenzuela, Barcelona

A ver si te puedo ayudar:

1) Es una pasada de juego. Uno de esos que metes en las consola y que juegas durante semanas. No te defraudará, es fantástico lo mires por donde lo mires.

2) Pues no son demasiado parecidos. De todas formas, si tienes que elegir, cómprate GRAN TURISMO, que junto a COLIN MCRAE RALLY es lo mejor en cuanto a conducción del mercado.

3) Gráficamente es el más bonito, y también es el más jugable de todos.

TERMOMETRO

CALIENTE

ISS PRO 98, el mejor juego de fútbol por fin ya está en las tiendas.

TEMPLADO

Que a estas alturas salgan juegos de rol sin traducir como AZURE DREAMS o BREATH OF FIRE 3.

FRIO

METAL GEAR SOLID, que parece ser que no saldrá en **Europa** hasta Marzo.

ME GUSTAN LOS RPG

Antes de nada me gustaría recomendar a todos los lectores que se atrevan con un *RPG*, y probablemente cambiarán la idea de lo que es un videojuego. Respecto a este tema, tengo unas preguntas:
1) ¿Existe alguna esperanza de que SQUARE reedite sus anteriores FINAL FANTASY como hizo NAMCO con sus clásicos?
2) ¿Qué juego es el más parecido a FINAL FANTASY VII de los disponibles en ***PLAYSTATION***?
3) ¿Por qué tanta tardanza en llegar a **Europa** el FINAL FANTASY VIII?

Santiago Plaza, Tarragona

Plantar un árbol, tener un hijo, escribir un libro y jugar un RPG es algo que todo el mundo debiera hacer:
1) En **Japón** lo está haciendo, pero dudo que alguien nos los traiga.
2) BREATH OF FIRE III, aunque tiene menor calidad gráfica y sonora y está en inglés.
3) Si se metieran prisa podría salir el verano que viene, pero es mejor a finales de año por ventas.







PSX Y NINTENDO 64

Os felicito por la revista y vuestro sentido del humor:
1) ¿Cuándo saldrá EXPEDIENTE X en **España**? ¿Las voces serán las de la serie de televisión?
2) ¿Hay algún simulador de vida real para ***PSX*** comercializado en **España**? ¿Lo habrá algún día?
3) ¿Qué sabes del cartucho de memoria de 4 megas para ***NINTENDO 64***? Dicen que funciona como una tarjeta *3DFX*.
4) ¿Qué es el *Resident Evil Pad*?
5) ¿Estará TOMB RAIDER III disponible para Navidad en **España**?
6) ¿Saldrá algún *pack* tipo LYLAT WARS?

Rafael Bermejo, Elche

Gracias por los piropos:
1) Se espera para principios del año que viene. Sé que estará doblado aunque no se si con las voces de la serie.
2) No, y no tiene pinta de aparecer ninguno.
3) Parece ser que sólo ampliará la *RAM*, aunque es muy probable que tenga otras propiedades.
4) Es un *control pad* optimizado para la saga RESIDENT EVIL.
5) Sí, como siempre, Lara Croft nos vendrá a visitar en Navidad.
6) De momento sólo sabemos que ZELDA 64 saldrá antes de Navidad, pero aunque el cartucho sea dorado, no sabemos si la caja será especial, como la de LYLAT WARS.

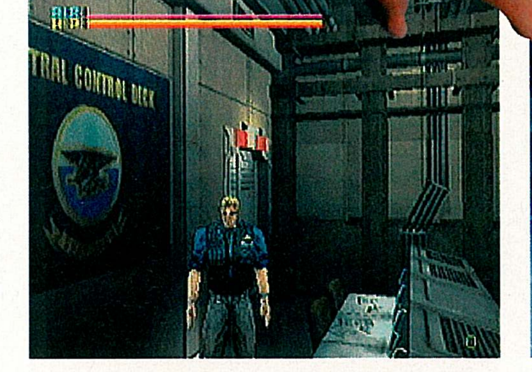


MI POBRE SATURN

Espero que me contestes:
1) Me parece que mi ***SATURN*** corre peligro de extinción... ¿Mis temores son ciertos? ¿Es cierto que quedan más de 200 juegos nuevos por salir?
2) Mejor juego de rol, plataformas, matamarcianos y protagonizado por chavalas.
3) ¿Por qué la marginación de ***SATURN*** respecto a ***PLAYSTATION***?
4) ¿Saldrá algún SONIC al estilo MARIO 64?
5) ¿VIRTUA FIGHTER 3 y RESIDENT EVIL 2?
6) ¿SFII EX PLUS saldrá en ***SATURN***? ¿POCKET FIGHTER?

Pablo de Carlos, Madrid

Pues estás en lo cierto:
1) Sí, está herida de muerte, no creo que salgan ni 5 juegos nuevos en **España**.
2) PANZER DRAGOON SAGA, NIGHTS, GALACTIC ATTACK y TOMB RAIDER.
3) Pues porque programar para ***SATURN*** no compensa por ventas.
4) En ***SATURN*** no.
5) Eso es un auténtico misterio.
6) El POCKET FIGHTER sí que ha salido en **Japón**, pero no creo que lo traigan a **España**.



CARTA DEL MES



Quería responder a la carta del mes pasado, y sumarme a sus quejas sobre el hecho de que a la hora de programarse un juego, la opinión de los «jugones» no pesa demasiado. Pero lo que se debería tener en cuenta es que los juegos están pensados, en su mayoría, para el público nipón, y me imagino que en aquel país sí que se harán encuestas sobre los juegos. Además, creo que cada compañía tiene un equipo de *game testers* que se ocupan de decir lo que más o lo que menos les gusta de lo que prueban. Eso sí, supongo que sus preferencias serán diferentes a los occidentales. Sólo espero que algún día nuestro mecado tenga la importancia suficiente como para que nuestras opiniones tengan la suficiente importancia como para ser escuchadas.

Alejandro Marquínez, Bilbao



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

¡Qué gracioso soy, madre! Pero la vida me hizo así...

1) ¿Te imaginas a **R. Dreamer** *en el barbero,* **The Scope** *albino,* **Doc** *con tacones,* **The Punisher** *usando Daen,* **De Lucar** *con lentillas,* **Nemesis** *operándose la napia y* **Mayerick** *explotándose los granos?*
2) ¿Cómo va el piso de **De Lucar***?*
3) ¿Y las camisetas?
4) Si todo el mundo conoce la radioactividad de las zurraspas de **The Punisher***, ¿por qué* **Nemesis** *va con la cabeza a la altura de su «bul» a medio metro de distancia?*
5) ¿Se guarda **Mayerick** *las flatulencias de* **The Punisher** *para disimular un poco el olor a contenedor de su casa?*
6) Que no vuelvan las gambas. ¿No te das cuenta que la gente se comprará la competencia para comprobarlas?
7) ¿Por qué cuando echaban Agujetas de Color de Rosa *la redacción se convertía en una bacanal que incluso te agotaba a ti?*
4) Por cierto, mi apodo lo saqué de la única vez que leí **Amigamania***. Acabé de pie en el retrete.*

Strujano, Vigo

He tenido que cortarte la introducción, porque no había espacio. En ella hablas de que nuestra revista se centra casi exclusivamente en ***PlayStation***... Macho, si no salen juegos para ***Saturn***, y para ***N64*** tampoco es que aparezcan demasiados, mientras que en ***PSX*** hay un montón cada mes, ¿qué quieres que hagamos? Que sepas que todos los juegos que han salido para ***N64*** y ***Saturn*** han sido comentados. Quéjate a las compañías, no a nosotros. En fin, como diría nuestro **Mayerick Sanz Andrews**, al grano:
1) A **R. Dreamer** lo he visto sin barba, y la verdad parece un niño de los que cantan el gordo de Navidad. **The Scope** sólo tiene albinas las ladillas. **Doc** con tacones seguiría siendo un puñetero enano tocapelotas. A **The Punisher** no es capaz de depilarle ni una motosierra láser. Con lentillas **De Lucar** seguiría teniendo cara de panocho gafotas. Para operar a **Nemesis** se necesita un leñador cachas. **Mayerick** ya no le queda cara para los granos. Como no le salgan dentro de un cráter...
2) Pues creo que ya no se le cae el techo. Además es el presidente de la comunidad, lo que hará que se derrumbe el edificio. El gremio de fontaneros le ha puesto una calle en su honor.
3) Pues de momento en *stand by* como tu sexo.
4) Porque le pesa la napia, y si se cae prefiere hacerlo en algo blandito, peludo y pegajosillo.
5) Tiene la cara llena de agujeros, está un poco bizco, parpadea más que un vendedor de la ONCE y tiene menos músculos que un perchero... pero oler, creo que no huele mal... de lejos.
6) Pues entonces las hacemos sólo con las gambas que aparezcan en esta revista. Además, así no es tan fácil... ¿verdad, **Cyber-yayo**?
7) Pues tronco, no sé de qué me hablas. Lo único rosa son tus gayumbos, y agujetas las tuyas después de sorber los puntos negros de tu novia.
8) No comas de pie, sienta mal.

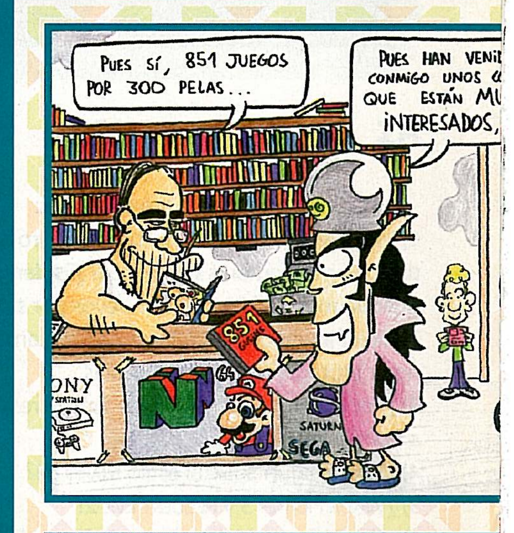
Begoña me tira los tejos de una forma descarada.

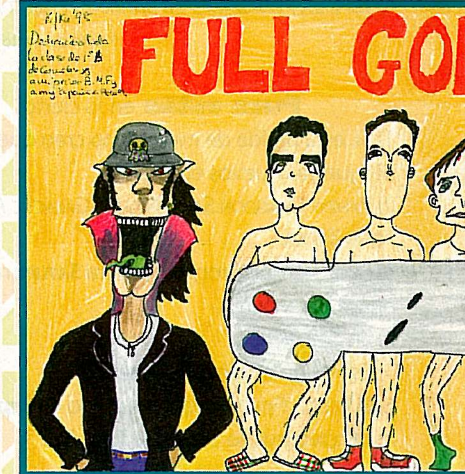
Aquí estoy de nuevo otra vez para que veas que incluso soy capaz de aparecer en verano en esta nauseabunda seccion. Ya que este año no me perderé en la playa porque gracias a ti no me quieren ver por ahí ni en pintura. Pero bueno, vamos a las preguntas:
1) ¿El nombre de **Supergolfo** *se debe a tus habilidades deportivas o quizá a otro tipo de habilidad que tienes?*
2) Full Monty *es una gran película... ¿Has pensado en protagonizar una segunda parte o harás otra basada en tu vida cotidiana?*
3) ¿Es cierto, como dice el rumor, que una vez te internaron en un gallinero por abusar de tu loro?
4) ¿No tienes pensado lanzar una serie de productos cosméticos fabricados con tu propio pus, o es que ya no tienes reserva?
5) Viendo la fauna que últimamente hay en tu sección, ¿por qué no montas un zoológico?
6) ¿Cuándo nos presentarás a ese hijo secreto tuyo que tuviste con la enfermera de un hospital de enfermos anales? Hasta aquí te dejo por esta vez. Aquí se despide tu gran admiradora no sin antes saludar a todos los que colaboran aquí (incluidos dibujantes)

Begoña Andrés Magdaleno, Sestao (Vizcaya)

Begoñita, ya sé que estás desesperada, pero mira mujer, mientras no me mandes una foto en bikini y después de depilarte el ombligo, «nasti de plasti».
1) Parece mentira que tú me preguntes eso... Además de mi cuerpo atlético y fibroso, dorado por el sol y perfeccionado por duras secciones en el gimnasio, tengo otra habilidad oculta que tú bien conoces. El trípode, la pantera rosa humana, el arado andante y demás apodos te pueden hacer una idea de lo que digo. Por eso me deseas tanto, viciosa.
2) Para ganar dinero no me hace falta quitarme la ropa, además, si me la quito crearía muchos complejos de inferioridad. Tú hazlo en el circo. Te forras fijo.
3) Sí, me recluyeron en tu casa, pedazo gallina, pe-

dibujos





ro fue por evitar que el loro se intoxicara porque le dejaste el alpiste en un lugar infecto de tu cuerpo.
4) Mujer, aunque no dudo de que algo de mi cuerpo tenga propiedades curativas, no puedo comercializarlo por falta de existencias. Si tú tuvieras un puesto de trabajo que no tuvieras que desempeñarlo en la cama, no me haría falta enviarte esas cosas.
5) Más que un zoológico un insectario. Lamentablemente tú no podrías estar, ya que la gallina ponedora no es un animal demasiado exótico.
6) Yo no tengo la culpa de que **Pamela Anderson** currara en el hospital en el que te fui a visitar debido a que no conseguías poner el huevo.
Begoña, fuera coña, eres de lo mejor de **Internecio.**

Sin manos, sin piernas, sin dientes... y sin cerebro

*Oh, gran alma, guiadora de seres putrefactos y dementes seniles (también psicópatas latentes si nos extendemos algo). Para que sepas quién soy, soy el hecho polvo **Boss**, que ya no tiene ni un pelo de **Boss** sino que más adecuado sería llamarme **Cutrón**, el rey de los lisiados. Poco después de escribirte mi última carta, en el campeonato gallego de cadetes, decidí en el km. 56 tomar unas muestras de la carretera, con los dientes y las costillas. Desde entonces pasé 30 días en el hospital, más concretamente en la U.C.I. y de los cuales 5 estuve inconsciente. Para que te hagas una idea, un niño de tres meses podría comerme los huesos de mi brazo derecho sin atragantarse. Lo tengo roto por 6 sitios diferentes además de dos costillas. La ya antes citada «leche» fue a 70 km hora en una curva. Espero ahora que me perdones por no haberte escrito antes y por escribir esta carta a ordenador (aunque soy ambidestro, no sé escribir con la zurda). ¿Y cómo están mis no muy queridos amigos **The Punisher** y **Doc**, sin olvidarnos del Dios de la cirujía plástica «black points»? Espero que **The Punisher** no venga de vacaciones a **Galicia**, no sé cómo se comportaría la fauna marina frente a otra marea negra. Si vas a estar de vacaciones por aquí te sugiero que vengas a una fiesta de mi pueblo, **A Enxurrada**, que es algo parecido a un descenso por el río del pueblo en cualquier cosa que flote y que no se parezca nada a un barco. Después pasamos toda la tarde en la discoteca y pubs, en donde cogemos cogorzas que marcan historia. En las fiestas del año pasado, una de las balsas se llamaba «moros calientes», y en ella bajaban 12 personas (6 de cada sexo) besándose y luciendo un tanga o bikini y un «tumba-Dios» (mezcla de aguardiente, vino del barato, coca-cola, whisky y un chupito de ginebra en recipientes de uno o dos litros). Te recomiendo que vengas con **Doc**. No sería mal recibido porque necesitamos de una mascota (algo parecido a un peluche). Para despedirme preguntarte dónde pasas las vacaciones y que si pasas por aquí pases a saludar.*
*P.D.: No muestres a **Punisher** y **Nemesis** esta cata, no quiero que vengan, porque se quedaría todo desierto.*

Boss-Cutrón, Lugo

Vaya, vaya, ahora resulta que la gente me ha tomado como una especie de **Elena Francis** y me mandáis cartas contándome vuestras peripecias. Respecto a lo de tu tortazo, sólo lamento que no hubiera nadie que te fotografiara o que te grabara en vídeo. Eso sí, espero que hubieras pagado los desperfecto que ocasionaste en la carretera. De todas formas, tienes razón, las carreras en burro tienen esos riesgos. Si te hubieras puesto el cinturón... y hasta los calzoncillos... y no le metieras tu alcachofa por el bul...
En fin, respecto a lo de escribir en ordenador, qué más quisiera que todos los necios que me enviáis cartas lo hicieran a ordenador, y no tener que recurrir a expertos grafólogos para descubrir qué se oculta tras tanto garabato. Siguiendo con tu carta, supongo que «black points» es nuestro afamado hombre-tucán **Nemesis**, cuya napia parece un traje de faralaes. Tranquilo, nuestro **The Puñeteer** veranea en el río Yang-Tse, y de ahí las tremendas inudaciones que asolaron aquél país. Lo peor es cuando se levantó y el agua acumulada en el ombligo cayó... Ríete de lo de Biescas. Bueno tronco, ya has hecho publicidad de tu pueblo... Sólo decirte que los tumbadioses los desayuno cada día con galletas maría.
Doc es la «menoscota» de la redacción.

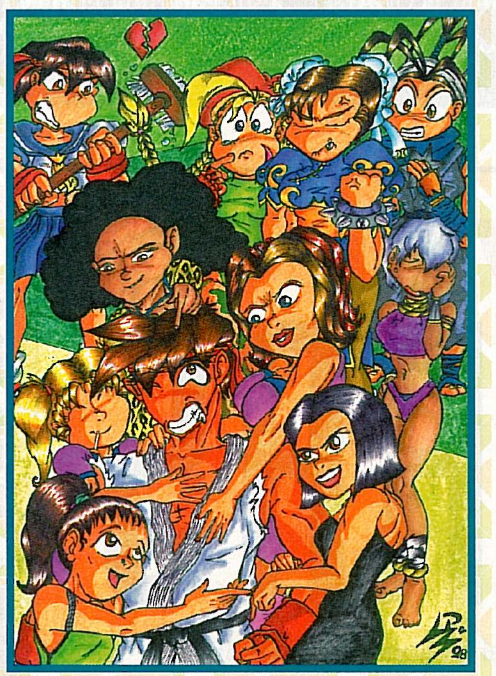
la pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

Guillermo Martínez Fernández nos vuelve a obsequiar con uno de sus dibujos. Como viene siendo habitual en él, el buen humor sigue presidiendo su creatividad, detalle que desde aquí agradezco. De dudosa calidad ha pasado a calidad contrastada, y animo otra vez a los dibujantes a que sigan su línea humorística.

Franz Kafka, como ya os avisé el mes pasado, es el autor de uno de los dibujos que más carcajadas ha producido en la redacción. Las piernas de **De Lucar** son las más perfectas que jamás he visto, y los caretos están muy conseguidos. Como veis, me estoy poniendo al día con dibujos atrasados, detalle que espero me agradezcáis.

Laura Pérez Seguer ha sabido captar perfectamente los momentos de acoso por parte de fans que sufro cada vez que mi cuerpo serrano sale a la calle. Si os fijáis bien, hasta las Spice Girls me rodean tratando de conseguir un pedazo de mi indumentaria. Laurita, dedícate profesionalmente a esto, tus dibujos son cada día más «bestiales».



GOLFOMENSAJES

Ignacio Sánchez, estoy de acuerdo en que MEGA SEGA era una gran revista. Pero los tiempos cambian, aunque tú sigas teniendo pus en las orejas y zurraspas en los zapatos, como antes. Deja tu tono de arzobispo y come caca de vaca.
Moonlight, pues la verdad es que no estaría mal lo del Top Ten Necios. Probablemente tú saldrías bien colocado. Recuerdos a Fuengirola.
Spidermango, tienes el apodo más ridículo de los últimos meses. De superhéroe tienes lo que yo de sirope de fresa. Menos pegamento en pituitaria y no te preocupes, la llave de mi cinturón de castidad la tiene tu hermana.
Isabel Lozano, tu dibujo de Lara Croft gorda y con las domingas caídas es muy bueno. A ver si lo puedo poner el mes que viene. Y recuerda lo de mandarme tu foto en tanga.
Caballo de vapor, tus preguntas deberías hacérselas al *scopetone*, que «pa' eso» está.
Seguero Vengador, necios somos todos, y yo el primero. Si te parece ofensivo, pues mira... prefiero ser necio que chulo de viejas.
Cristian Durá, en vez de viñetas haz un dibujo coloreado como Dios manda, so vago.
Guillermo, este mes ya te he publicado uno, pero los que me has enviado son buenísimos.
Eduardo Paniagua, este mes he puesto dibujos antiguos. El mes que viene te lo pongo.
Cyber-Yayo, enhorabuena por el aprobado. ¿Por qué no buscas gambas en **SUPER JUEGOS**?

dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO KLONOA

Los ganadores de 1 juego Klonoa y una Memory Card de color han sido los siguientes:

Antonio Fernández Torres (GRANADA)
Juan Ramón Sola Fuentes (BARCELONA)
Jesús Bausela Cambra (MADRID)
Fernando Carnicer García (CIUDAD REAL)
Alejandro Ruíz García (LA RIOJA)
Pedro Juan Castillo Timoner (CASTELLON)
Miguel Romero Caballero (CORDOBA)
Mariano M. Blanco González (PALENCIA)
Juan Antonio Vera López (ALMERIA)
Rita Ruiz Ruiz (JAEN)
Oscar Bilbao Borrachero (TARRAGONA)
José Miguel Picazo Cabañero (ALBACETE)
Antonio Ruiz Dominguez (VALENCIA)
Francisco Lavado Fernández (MALAGA)
Antonio Santamaría Fernández (ASTURIAS)

GANADORES CONCURSO KULA WORLD

Los agraciados con 1 Kula World y una gorra :

Pablo Lorenzo Rodríguez (MADRID)
Carlos Picazo Cabañero (ALBACETE)
Abián Brun Fernández (PONTEVEDRA)
Fernando Casal Couto (LA CORUÑA)
Ladislao Rodríguez Rivera (LAS PALMAS)
Roberto Herráiz Casas (CUENCA)
Luis Miguel Hernández Bedriñana (ASTURIAS)
Jorge José Rey (MALAGA)
Víctor Varas Franco (BARCELONA)
Rodrigo Ruiz Liso (MADRID)

Los ganadores de 1 Kula World y una mochila:

Juan Fco. Márquez Ruiz (ALMERIA)
Paco Pérez Caro (CADIZ)
J. Pablo de Benavides Moreno (GRANADA)
Angel Rodríguez Durán (CORDOBA)
José Antonio Calvo Cenicero (LA RIOJA)
Daniel Martínez Fernández (BARCELONA)
Roberto Sanz Martín (VALLADOLID)
Vidal Ramos Gómez (CANTABRIA)
Jesús Parreño Cerro (VALENCIA0
Alvaro Santamaría Martínez (BURGOS)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76





Avd. Sant Ignacio de Loyola nº 16
08912 Badalona (Barcelona)
Tel/Fax: 93 464 04 90
Email: Mgames@Interbook.net

VENDEMOS A PUBLICO Y AL MAYOR
ALQUILER - CAMBIO - COMPRA - VENTA EN TODOS LOS SISTEMAS
TODO LO QUE BUSCAS EN ACCESORIOS PARA PLAYSTATION-SATURN-NINTENDO 64
TLF. (93) 464 04 90
ENVIAMOS A TODA ESPAÑA
CABLE R.G.B. PLAYSTATION 2.000 PTS
N-PAL CONVERTOR PS 4.500 PTS
OFERTAS EN MEMORY CARDS





PRUEBA ULTIMAS NOVEDADES
¡¡ TAMBIÉN EN PC !!
c/ San Vicente 48 - 03004 ALICANTE
96 521 90 30

Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



C/Don Lope de los Rios, 28 (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

* NOVEDADES con descuentos de hasta 100 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto.PC- CDROM 15%.
* CAMBIO (2ª MANO x 2ª MANO) y (2ª MANO x Novedad).
* VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

① ¡¡Escribenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/Don Lope de los Rios, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pag. con NOVEDADES, CAMBIO Y 2ª MANO.
② ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO











ULTIMAS NOVEDADES
TODO EN:
PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64
G.V. Fernando el Católico, nº 2
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)
Tel. 96 / 394 30 57
5º ANIVERSARIO
500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA SEPTIEMBRE





C/Arenal 8
28.013 Madrid. Tlf. (91) 523 23 93
UPS Entrega en 24-48 horas



C/Benito Gutierrez 8
28.008 Madrid. Tlf. (91) 549 78 25
UPS Entrega en 24-48 horas



JUEGOS PLAYSTATION IMPORTACION

STOCK LIMITADO

	USADO	NUEVO
METAL GEAL SOLID	–	12.500
KING OF FIGHTERS KYO	–	11.500
MUSASHIDEN	8.500	12.500
STAR OCEAN 2	8.500	12.900
CAPCOM GENERATIONS	–	11.900
OVERBLOOD 2	7.900	11.900
SILHOUTTE MIRAGE	6.900	10.900
RIVAL SCHOOL	7.900	12.500
EVANGELION	6.900	10.900
BUSHIDO BLADE 2	5.900	–
TOBAL 2	6.900	–
DRAGON BALL Z LEGEND	–	7.900
FATAL FURY DOMINATED	6.500	9.900
BOMBERMAN WORLD	6.900	9.900
MEGAMAN ADVENTURE	7.500	10.900
X MEN VS S.FIGHTER	6.900	9.900
NOEL (EROTICO)	7.900	13.900
LUNAR	7.900	12.900
POCKET FIGHTER	7.900	11.500
CRISIS BEAT	7.900	10.900

	USADO	NUEVO
SOUKAIGI	7.900	12.900
BASTARD	7.500	11.900
FRONT MISSION 2	5.900	10.900
FRONT MISSION ALT	6.900	10.900
TOKIMEKI	7.900	12.900
SHADOW TOWER	7.900	11.900
ENIGMA	6.900	11.900
POLICENAUTS	7.900	13.900
SNATCHER	6.900	11.900

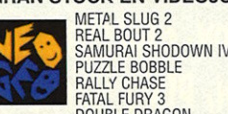
PSX (USA) RPG EN INGLES

	USADO	NUEVO
PARASITE EVE	–	11.900
KARTIA	–	10.900
FINAL FANTASY TACTICS	7.900	10.900
OGRE BATTLE	7.900	11.900
TACTICS OGRE	7.900	10.900
BREATH OF FIRE 3	7.500	10.900
SAGA FRONTIER	7.900	10.900
GRAN STREAM SAGA	7.900	10.900
PERSONA	10.900	–
GUIAS DE JUEGO	**2.900**	

STOCK PARA TODOS LOS SISTEMAS DE 8 A 64 BITS

DRAGON BALL Z
8.900 PTAS
DBZ SHINBUTOHDEN
PARA SEGA SATURN
INEDITO EN ESPAÑA (usado)

GRAN STOCK EN VIDEOJUEGOS



METAL SLUG 2	8.900
REAL BOUT 2	10.900
SAMURAI SHODOWN IV	5.900
PUZZLE BOBBLE	3.900
RALLY CHASE	3.900
FATAL FURY 3	2.900
DOUBLE DRAGON	2.900

...Y 40 TITULOS MAS DISPONIBLES

SEGA SATURN

	USADO	NUEVO
DEEP FEAR	7.900	11.500
CASTLEVANIA X	7.900	10.900
POCKET FIGHTER	7.900	11.500
SOL DIVIDE	6.900	10.900
ME, THE FREAK VS CG	–	14.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.500	10.900
BOMBERMAN FIGHT	5.900	8.900
CROSSWORLD	5.900	–
LIME	5.900	–
SAY YOU	4.900	–
DEBUT	5.900	–
IF	6.900	–
SENTIMENTAL GRAFFITI	5.900	–
HOKUTO NO KEN	5.900	–
LUNAR	5.900	–
STREET FIGHTER COLLEC.	6.900	10.900
KING OF FIGHTERS 96	5.900	–
KING OF FIGHTERS 97	7.500	11.500
REAL BOUT SPECIAL	6.900	10.900
X MEN VS STREET FIGHTER	7.900	–

DE COLECCIÓN

STOCK LIMITADO

PC ENGINE DRACULA X	17.900
T.DUO DBZ	9.900
MEGA CD CAMPEONES	6.900
S. FAMICOM CAMPEONES DESDE..	8.900
S. FAMICOM DBZ RPG DESDE...	5.900
MD GOLDEN AXE 3	8.900
DRACULA LYNX	6.900
NES DRAGON BALL	8.900
MD PHANTASY STAR 2	9.900
S.FAMICOM TALES OF PHANTASIA	13.900
GB DRAGON BALL	6.900
GB CAMPEONES	5.900

CONSOLA MD USADA*	3.900
CONSOLA SUPER NES USADA*	4.900
CONSOLA SEGA SATURN USADA*	9.900

* Solo disponibles en tienda.

DESCUENTOS A TIENDAS

EL MEJOR STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO JAPONESES AL MEJOR PRECIO.



LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD





EL VERDADERO MUNDIAL COMIENZA AHORA.

TODAS LAS SELECCIONES NACIONALES SE HAN RESERVADO PARA ESTA CITA A LA QUE NINGÚN GRAN JUGADOR DEBE FALTAR. SI TE GUSTA EL FÚTBOL DE VERDAD, YA ESTÁ AQUÍ LO QUE ESTABAS ESPERANDO: ISS´98 PARA NINTENDO 64 E ISS PRO´98.

KONAMI, SIEMPRE, TE DA JUEGO.

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35